

Dragon's Dogma

OFFICIAL DESIGN WORKS

ドラゴンズドグマ オフィシャルデザインワークス

CONTENTS

◆ KEY ART & IMAGE ILLUSTRATION 003

キーアート&イラスト	004
キーアート：初期稿&ラフ	024
試作期イメージイラスト	030
海外版ジョブアート	036

◆ CHARACTER 045

覚者(主人公)	046
キナ	048
エリノア	052
メルセデス	056
ジュリアン	059
セレナ	062
領王エドマン	064
エリシオン	068
アダロ	070
フェステ	072
竜識者	074
愚者	076
マデリン	078
メイソン	080
マーベル	081
その他のキャラクター：完成CG	082
カサディス村民(女性)	086
カサディス村民(男性)	094
領都市民(女性)	098
領都市民(男性)	106
兵士・騎士	114
司祭・修道女	117
“救済”メンバー	120
未登場NPCデザイン案	121
試作期ジョブ・キャラクター設定画	123
ジョブ&スキル：完成CG	127
プロローグクエスト・主人公&ポーン：完成CG	130

◆ MONSTER 131

キメラ系	132
グリフィン系	136
巨人系	142
ハイドラ系	152
リッチ系	155
ゴーレム系	158
イービルアイ系	160
ドラゴン系	162
ゴブリン系	176
オオカミ系	182
リザードマン系	185
ハーピー系	192
ファントム系	197
スケルトン系	200
アンデッド系	203
その他の敵：完成CG	206
環境生物：完成CG	207
未登場モンスター	208

◆ WEAPON & ARMOR 209

片手剣	210
メイス	214
大剣	217
ウォーハンマー	222
ダガー	226
杖	230
大杖	232
盾	234
魔道盾	238
弓	242
大弓	244
矢・矢筒	245
魔道弓	246
ファイター系防具	248
ストライダー系防具	258
メイジ系防具	263
その他の防具・DLC系防具	267

◆ STAGE & ITEM 271

カサディス	272
領都グラン・ソレン	274
ヒルフィギュアの丘	278
穢れ山・神殿	280
呪い師の森	282
水神の祭壇跡	284
エヴァーフォール	286
石切り場跡	289
最果ての洞窟	290
異教の地下墓所	291
霊吸いの峡谷	292
宿营地	293
眩み砦	294
蒼月塔	295
風景イメージ&ラフ	296
ステージ絵コンテ	298
アイテム・道具デザイン	299
設置物デザイン	304
紋章・マークデザイン	307
壁画デザイン	308
その他の設定画	309
ドラゴン立体造形物メイキング	310

スタッフコメントについて

本書では、各種設定画とともに、デザインを担当したスタッフのコメントも掲載している。スタッフ名とそれぞれの担当箇所は下記の通り。

池野大悟	【文中：池野】	所属：グラフィック第一制作室	担当：アートディレクター
金剛徹	【文中：金剛】	所属：グラフィック第一制作室	担当：プレイヤー・NPCデザイン・制作
田中誠	【文中：田中】	所属：グラフィック第二制作室	担当：クリエイティブディレクター
松下裕範	【文中：松下】	所属：グラフィック第一制作室	担当：敵デザイン・制作
永木佑命	【文中：永木】	所属：グラフィック第一制作室	担当：敵デザイン・制作
荒木薫	【文中：荒木】	所属：グラフィック第一制作室	担当：武器デザイン・制作
大住智彦	【文中：大住】	所属：グラフィック第一制作室	担当：武器デザイン・制作
鈴木謙一	【文中：鈴木(謙)】	所属：グラフィック第二制作室	担当：背景デザイン・制作

設定画および画像の分類

掲載した設定画や画像は、名称の頭に付いているマークで、大まかに下記の通りに分類している。

- ：決定稿、もしくはそれに付随する設定画および各種デザイン。
- ：決定稿を元に制作されたCG素材。
- ：構想期に描かれた設定画や、未使用となったイメージイラストなど。

Dragon's Dogma
OFFICIAL DESIGN WORKS



KEY ART &
IMAGE ILLUSTRATION

✦ キーアート&イラスト

■ キーアート：キメラ



プロローグクエストのイメージです。キーアートの中では3番目に制作したので、前回とパーティー構成を変え、主役を蛮族ウォリアーにしました。実は左奥に追いやられているポニーテールさんが、マジックアーチャーなので覚者様です。横っ腹がセクシーなお色気担当も入れています。ロケーションが暗いのと、フレイムウォール、ライオンの相乗効果で「ドラグマ大サーカス・グランシス公演」的な様相をみせてますね。制作、仕上げは「北島サブミッション」さんです。【池野】







キーアート2枚目で、一番最初に装備をデザインした甲冑戦士を中央に配置しました。イベントシーンのハイドラ登場時のポーズが秀逸だったので、それをベースに修正、調整しています。みなさん一度は見たことがあると思いますが、見覚えがないという方は、周回プレイでご覧下さい。制作、仕上げは「北島サブミッション」さんです。【池野】





領都へと侵入し、街を破壊しながら暴れるコカトリス。市街戦のシチュエーションを描いています。脚元の土煙は石化で崩れて、砂ぼこりになった兵士や街の住人のものです。覚者と思える位置にマジックアーチャーを持ってきました。このゲームの中でもオリジナル性の高いジョブで、カッコいいと感じていたので、ぜひマジックアーチャーで遊んでみてもらいたいですね。【金関】



3DCGを有効に使えず、ローテクで切り貼りで制作したので、ずいぶん時間がかかりました。最終的な仕上げなど、いろいろな方にご協力いただいたうえで仕上がっています。シチュエーション的に多彩な要素を詰め込むことができたので、満足しています。【池野】

■ キーアート：グリフィン

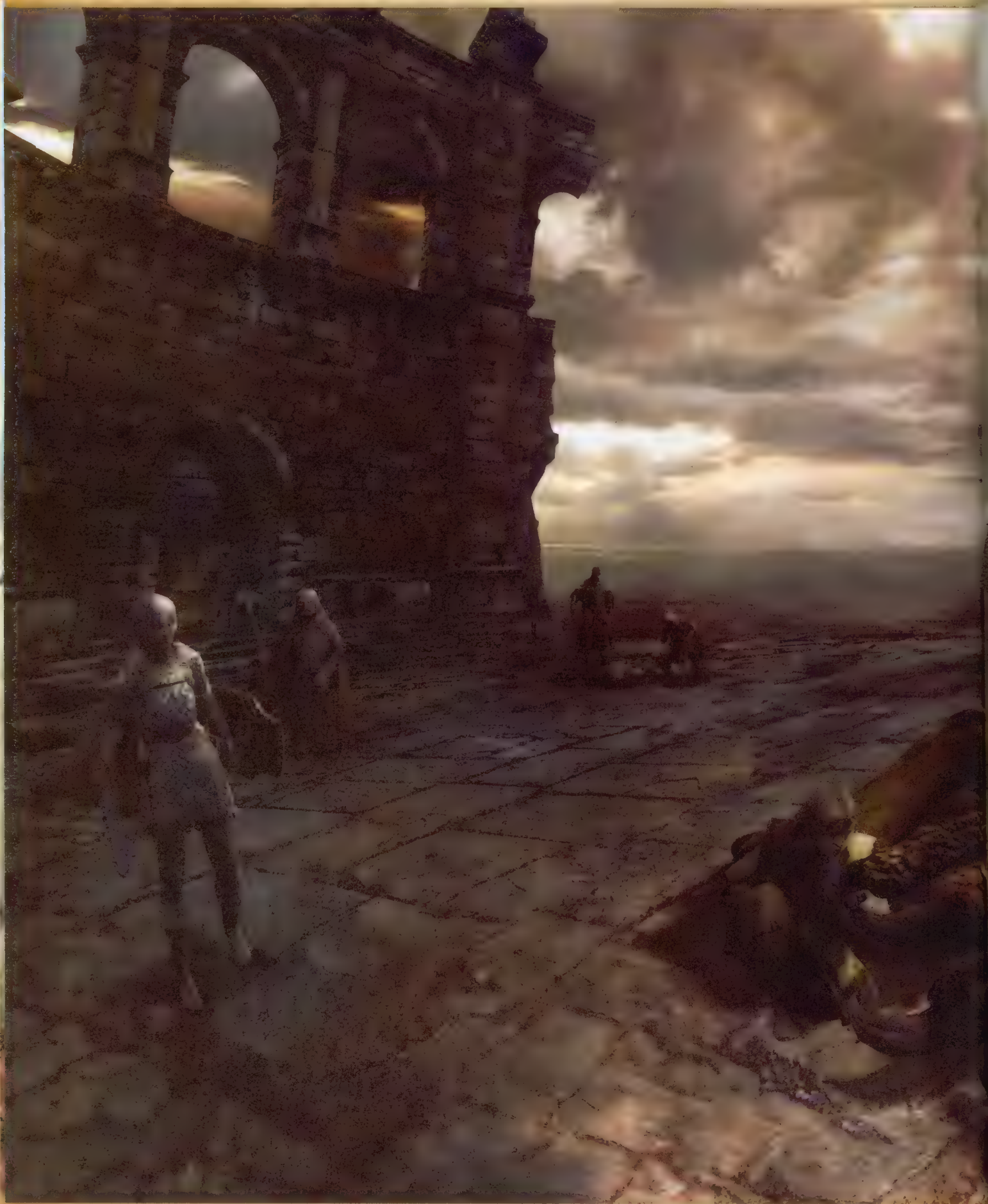


一番最初に制作したキーアートで、「このゲーム内で起こるアクションシーンを1枚で表現」といったコンセプトで描いています。パーティーの職業も多彩に見えるよう、騎士、魔術師、忍者風、アーチャーといった超ベタな見た目をチョイスしています。制作の北島サブミッションに古典絵画のようなという要求をし、試行錯誤してもらいました。色使いに表れているのではないのでしょうか。【池野】





これも制作には時間をかけさせてもらいましたが、難航しました。ドラゴンに乗っていますが、操縦しているように見えないように、迫っていく感じをどうにか出そうと苦労しました。いかがでしょうか？【池野】





締め切りの調整を何度もしてもらって、ようやく仕上がりました。絵の中に、魔道書の恩義を返しにやってきてくれたステファンがいます。僕がゲームをプレイした際は、屋上手前の階段でエンチャントなどをして戦闘準備でモタモタしていると、ステファンが戦闘の口火を切って攻撃！ これには笑いました。【池野】

■ キーアート：人物群像



キャラクターゲームにおける集合絵的な構成です。構成もさることながら、仕上げもややイラストっぽくしすぎたかもしれません。下にズラっと並べられているボーンは、この絵のために1体ずつ好き勝手にエディットしたのでお気に入りです。【池野】

■ キーアート：ポーンギルド



ファンタジー RPGにつきものの、冒険後の酒場でのどんちゃん騒ぎを再現しました。打ち上げの最中にメインポーン(右手前)が急に無口になったり、偉そうな口調になるかもしれませんが、それは酒のせいではなく覚者の発言による影響だと思われます。サポートポーンは、メインポーンと違って気楽な参加だと思います。【池野】



いろんな部署のいろんな要望を聞いて、この形に収まりました。顔はカブコンに勤めている外国人スタッフふたりの合成だったりします。なかなかシンプルでわかりやすくなったのではないのでしょうか。制作、仕上げは「北島サブミッション」さんです。【池野】

■ 特典冊子 Dragon's Dogma -The Beginning- 表紙イラスト /イラスト：末弥 純





Special Comment

描き始めた頃は、まず、賢いドラゴンというアイデアがありました。しかし、プロモーションのことを考えると、ドラマティックかつアクション重視の方がより適切だと思い、火山の三角の形のところに、



ドラゴンの羽が広がっている構成にしました。そしてドラマとアクションを描くには、メインの題材を見上げる形がよいと思い、視点を少し近くしています。火山に座っているところから、ドラゴンを見上げる視点になったため、火山の地形を決めることに時間をかけました。参考にしたのは、ワシントン州のレーニア山。この山は形が美しく、非常に勉強になりましたね。ドラゴンと同じくらい、このアートでは火山は重要な要素です。【クレイグ・マリンス】

✦ キーアート：初期稿&ラフ

■ パッケージイラスト：ラフ





Special Comment

城とその環境は、これらを守るために戦っているということもあり、非常に大事な要素です。最初に描いた風景は、のどかつシンプルで、青と緑がたくさんあるものでした。しかし、豊かな土地という



イメージは、ゲームの世界観に十分にフィットしていない印象を受けました。そこで、もう少し脅迫的で、この世界に何か大変なことが起きるという暗示も込めたものに修正しています。また、城は大きな脅威に耐えるため、堅牢な造りという雰囲気を出す必要がありました。そこで城は、丘の上かつ崖のところに描いています。「城の周りには楽園がある」というイメージも取り入れつつ、城と空はドラゴンの攻撃を予感させるものになっています。【クレイグ・マリンス】

■ キーアート グリフィン：ラフ









最初期の頃に起こしたイメージラフです。各職のキャラを固めたただけなので、もう少し動きや色気を求めれば良かった気もします。左にしているのは今でいう覚者ですが、少々中性的に描きすぎているのが、少し気になります。奥のハンマーを持っているのは、開発当時のデフォルト装備です。ゲームには入っていない物ですね。【金関】

■ キービジュアル案：ドラゴン（未使用）



ゲーム初公開時のキービジュアル案として描いたものです。初公開から発売までは1年弱くらいある予定だったので、雰囲気のある、思わせぶりだいてよくわからないものがいいと思って描いていますが、カプコンの人は分かりやすいドバーン！ ドカーン！ というのが好きなので却下されました。フフフ……。【池野】



■ キーアート ハイドラ：ラフ

✦ 試作期イメージイラスト

■ ドラゴンとの戦い1



■ ドラゴンとの戦い2



(上) ドラゴンやパーティーアクションが、どんな感じだと映えるのかを模索していた頃のテストアートです。(下) オーソドックスなドラゴンとの出会いを、重く表現できないかと考えていました。【田中】

■ ドラゴン



■ グリフィンとの戦い



(上) 少し変わった、翼の退化したドラゴンです。廃墟と化した地下都市に住んでいるという設定で描いています。(下) つかみアクションやパーティーアクション、火を放てばちゃんとモンスターも燃えることをゲームで表現すれば、結構ド派手なアクションシーンになるのではないかと考えて描きました。【田中】

■ 巨人との戦い



■ アンデッドとの戦い



(上)新しいパーティーアクションに派手さを盛り込むため、複数のキャラクターたちがつかみかかって取っ組み合いをする要素がほしいと思って描きました。
(下)魔法使いのアクションを考えたときに、魔法詠唱範囲とプレイヤーの位置取りでアクションが生まれないかな、と思って描きました。【田中】

■ 巨兵



■ 大悪魔



(上)まだ「ドラゴンズドグマ」のアートコンセプトを模索している最中に描いた、
 仏教をテーマにした試作アートです。災害をもたらす黒煙をまとっています。
 (下)「ドラゴンズドグマ」には、雨の中をうろつく巨大で凶悪な悪魔がいてほし
 いと願ったのですが、残念ながら雨も悪魔も未登場に……。【田中】

■ 巨大モンスター1



■ 巨大モンスター2



(上) オープンワールドに巨大なキャラクターを出したくて仕方なかった頃に描いたラスボスです。上にいる小さい人は界王で、巨人を操っています。
(下) このオープンワールドを2000年徘徊している巨人を描きました、欲も嫉妬も全て忘れて徘徊しています。深い意味はないのですが。【田中】

■ドラゴン：ラフ



■敵魔術師



■巨人イメージ



■ポーン



(敵魔術師)クエストにいてほしいキャラクターとして描いたものです。塔の最上階にいる魔女で、お腹には魔神の子を身ごもっているという設定。魔神が生まれるまで待つ？ この場で魔女を倒すか？ その選択肢はあなた次第……というイメージでした。(ポーン)ポーンの印のネタを考えているときに、ドラゴンの炎に焼かれてくすぶり続けている傷を持った兵士たちという設定で考えました。【田中】

■ ファイター



■ ストライダー





■ ウォリアー





■ ソーサラー





■ アサシン





Dragon's Dogma
OFFICIAL DESIGN WORKS



CHARACTER

✦ 覚者(主人公)

■ 決定稿



■ 決定稿線画



■ 完成CG



Comment

『ドラゴンズドグマ』のイメージカラーは赤。赤髪で無精髭をはやしても違和感の無い男性らしさと、無造作ヘアーを念頭に置いてデザインしました。【金関】

■ 顔デザイン案



■ デザイン案



■ 覚者(女性)：完成CG



■ 決定稿



Comment

最初は、後ろ姿が際立つヒップライン押しの、カサティス土着の海の神を祭った巫女という設定でした。最終的に癒し手の力を秘めた修道女となり、そのニュアンスは引き継がれています。長髪は制作上難しく、途中で断念しかけた時期もありました。【金関】

■ 完成CG



■ デザイン案1



■ デザイン案2



■ デザイン案3



■ デザイン案4



■ デザイン案5



■ デザイン案6



■ デザイン案7



■ イメージラフ1



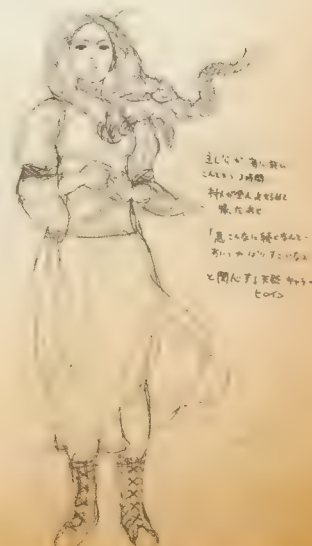
■ 髪型デザイン案



■ イメージラフ2

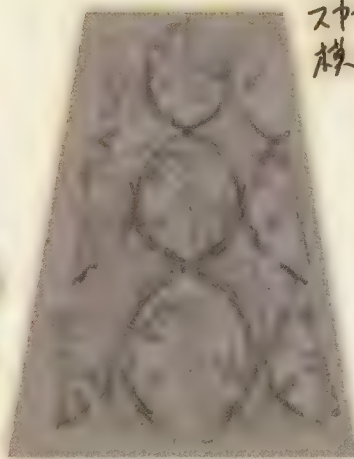


■ イメージラフ3



■ 決定稿

Aelinore



フタリデ
シルコ・ト・パール
の上下構成
スカートはデニムの浮き
模様のフロック織り
参考



エリノア Aelinore (前名アイレン) 王女
アッパ

180
170
160
150
140
130
120
110
100
90
80
70
60
50
40
30
20
10
0
-10
-20
-30
-40
-50
-60
-70
-80
-90
-100
-110
-120
-130
-140
-150
-160
-170
-180
-190
-200
-210
-220
-230
-240
-250
-260
-270
-280
-290
-300
-310
-320
-330
-340
-350
-360
-370
-380
-390
-400
-410
-420
-430
-440
-450
-460
-470
-480
-490
-500
-510
-520
-530
-540
-550
-560
-570
-580
-590
-600
-610
-620
-630
-640
-650
-660
-670
-680
-690
-700
-710
-720
-730
-740
-750
-760
-770
-780
-790
-800
-810
-820
-830
-840
-850
-860
-870
-880
-890
-900
-910
-920
-930
-940
-950
-960
-970
-980
-990
-1000
-1010
-1020
-1030
-1040
-1050
-1060
-1070
-1080
-1090
-1100
-1110
-1120
-1130
-1140
-1150
-1160
-1170
-1180
-1190
-1200
-1210
-1220
-1230
-1240
-1250
-1260
-1270
-1280
-1290
-1300
-1310
-1320
-1330
-1340
-1350
-1360
-1370
-1380
-1390
-1400
-1410
-1420
-1430
-1440
-1450
-1460
-1470
-1480
-1490
-1500
-1510
-1520
-1530
-1540
-1550
-1560
-1570
-1580
-1590
-1600
-1610
-1620
-1630
-1640
-1650
-1660
-1670
-1680
-1690
-1700
-1710
-1720
-1730
-1740
-1750
-1760
-1770
-1780
-1790
-1800
-1810
-1820
-1830
-1840
-1850
-1860
-1870
-1880
-1890
-1900
-1910
-1920
-1930
-1940
-1950
-1960
-1970
-1980
-1990
-2000
-2010
-2020
-2030
-2040
-2050
-2060
-2070
-2080
-2090
-2100
-2110
-2120
-2130
-2140
-2150
-2160
-2170
-2180
-2190
-2200
-2210
-2220
-2230
-2240
-2250
-2260
-2270
-2280
-2290
-2300
-2310
-2320
-2330
-2340
-2350
-2360
-2370
-2380
-2390
-2400
-2410
-2420
-2430
-2440
-2450
-2460
-2470
-2480
-2490
-2500
-2510
-2520
-2530
-2540
-2550
-2560
-2570
-2580
-2590
-2600
-2610
-2620
-2630
-2640
-2650
-2660
-2670
-2680
-2690
-2700
-2710
-2720
-2730
-2740
-2750
-2760
-2770
-2780
-2790
-2800
-2810
-2820
-2830
-2840
-2850
-2860
-2870
-2880
-2890
-2900
-2910
-2920
-2930
-2940
-2950
-2960
-2970
-2980
-2990
-3000
-3010
-3020
-3030
-3040
-3050
-3060
-3070
-3080
-3090
-3100
-3110
-3120
-3130
-3140
-3150
-3160
-3170
-3180
-3190
-3200
-3210
-3220
-3230
-3240
-3250
-3260
-3270
-3280
-3290
-3300
-3310
-3320
-3330
-3340
-3350
-3360
-3370
-3380
-3390
-3400
-3410
-3420
-3430
-3440
-3450
-3460
-3470
-3480
-3490
-3500
-3510
-3520
-3530
-3540
-3550
-3560
-3570
-3580
-3590
-3600
-3610
-3620
-3630
-3640
-3650
-3660
-3670
-3680
-3690
-3700
-3710
-3720
-3730
-3740
-3750
-3760
-3770
-3780
-3790
-3800
-3810
-3820
-3830
-3840
-3850
-3860
-3870
-3880
-3890
-3900
-3910
-3920
-3930
-3940
-3950
-3960
-3970
-3980
-3990
-4000
-4010
-4020
-4030
-4040
-4050
-4060
-4070
-4080
-4090
-4100
-4110
-4120
-4130
-4140
-4150
-4160
-4170
-4180
-4190
-4200
-4210
-4220
-4230
-4240
-4250
-4260
-4270
-4280
-4290
-4300
-4310
-4320
-4330
-4340
-4350
-4360
-4370
-4380
-4390
-4400
-4410
-4420
-4430
-4440
-4450
-4460
-4470
-4480
-4490
-4500
-4510
-4520
-4530
-4540
-4550
-4560
-4570
-4580
-4590
-4600
-4610
-4620
-4630
-4640
-4650
-4660
-4670
-4680
-4690
-4700
-4710
-4720
-4730
-4740
-4750
-4760
-4770
-4780
-4790
-4800
-4810
-4820
-4830
-4840
-4850
-4860
-4870
-4880
-4890
-4900
-4910
-4920
-4930
-4940
-4950
-4960
-4970
-4980
-4990
-5000
-5010
-5020
-5030
-5040
-5050
-5060
-5070
-5080
-5090
-5100
-5110
-5120
-5130
-5140
-5150
-5160
-5170
-5180
-5190
-5200
-5210
-5220
-5230
-5240
-5250
-5260
-5270
-5280
-5290
-5300
-5310
-5320
-5330
-5340
-5350
-5360
-5370
-5380
-5390
-5400
-5410
-5420
-5430
-5440
-5450
-5460
-5470
-5480
-5490
-5500
-5510
-5520
-5530
-5540
-5550
-5560
-5570
-5580
-5590
-5600
-5610
-5620
-5630
-5640
-5650
-5660
-5670
-5680
-5690
-5700
-5710
-5720
-5730
-5740
-5750
-5760
-5770
-5780
-5790
-5800
-5810
-5820
-5830
-5840
-5850
-5860
-5870
-5880
-5890
-5900
-5910
-5920
-5930
-5940
-5950
-5960
-5970
-5980
-5990
-6000
-6010
-6020
-6030
-6040
-6050
-6060
-6070
-6080
-6090
-6100
-6110
-6120
-6130
-6140
-6150
-6160
-6170
-6180
-6190
-6200
-6210
-6220
-6230
-6240
-6250
-6260
-6270
-6280
-6290
-6300
-6310
-6320
-6330
-6340
-6350
-6360
-6370
-6380
-6390
-6400
-6410
-6420
-6430
-6440
-6450
-6460
-6470
-6480
-6490
-6500
-6510
-6520
-6530
-6540
-6550
-6560
-6570
-6580
-6590
-6600
-6610
-6620
-6630
-6640
-6650
-6660
-6670
-6680
-6690
-6700
-6710
-6720
-6730
-6740
-6750
-6760
-6770
-6780
-6790
-6800
-6810
-6820
-6830
-6840
-6850
-6860
-6870
-6880
-6890
-6900
-6910
-6920
-6930
-6940
-6950
-6960
-6970
-6980
-6990
-7000
-7010
-7020
-7030
-7040
-7050
-7060
-7070
-7080
-7090
-7100
-7110
-7120
-7130
-7140
-7150
-7160
-7170
-7180
-7190
-7200
-7210
-7220
-7230
-7240
-7250
-7260
-7270
-7280
-7290
-7300
-7310
-7320
-7330
-7340
-7350
-7360
-7370
-7380
-7390
-7400
-7410
-7420
-7430
-7440
-7450
-7460
-7470
-7480
-7490
-7500
-7510
-7520
-7530
-7540
-7550
-7560
-7570
-7580
-7590
-7600
-7610
-7620
-7630
-7640
-7650
-7660
-7670
-7680
-7690
-7700
-7710
-7720
-7730
-7740
-7750
-7760
-7770
-7780
-7790
-7800
-7810
-7820
-7830
-7840
-7850
-7860
-7870
-7880
-7890
-7900
-7910
-7920
-7930
-7940
-7950
-7960
-7970
-7980
-7990
-8000
-8010
-8020
-8030
-8040
-8050
-8060
-8070
-8080
-8090
-8100
-8110
-8120
-8130
-8140
-8150
-8160
-8170
-8180
-8190
-8200
-8210
-8220
-8230
-8240
-8250
-8260
-8270
-8280
-8290
-8300
-8310
-8320
-8330
-8340
-8350
-8360
-8370
-8380
-8390
-8400
-8410
-8420
-8430
-8440
-8450
-8460
-8470
-8480
-8490
-8500
-8510
-8520
-8530
-8540
-8550
-8560
-8570
-8580
-8590
-8600
-8610
-8620
-8630
-8640
-8650
-8660
-8670
-8680
-8690
-8700
-8710
-8720
-8730
-8740
-8750
-8760
-8770
-8780
-8790
-8800
-8810
-8820
-8830
-8840
-8850
-8860
-8870
-8880
-8890
-8900
-8910
-8920
-8930
-8940
-8950
-8960
-8970
-8980
-8990
-9000
-9010
-9020
-9030
-9040
-9050
-9060
-9070
-9080
-9090
-9100
-9110
-9120
-9130
-9140
-9150
-9160
-9170
-9180
-9190
-9200
-9210
-9220
-9230
-9240
-9250
-9260
-9270
-9280
-9290
-9300
-9310
-9320
-9330
-9340
-9350
-9360
-9370
-9380
-9390
-9400
-9410
-9420
-9430
-9440
-9450
-9460
-9470
-9480
-9490
-9500
-9510
-9520
-9530
-9540
-9550
-9560
-9570
-9580
-9590
-9600
-9610
-9620
-9630
-9640
-9650
-9660
-9670
-9680
-9690
-9700
-9710
-9720
-9730
-9740
-9750
-9760
-9770
-9780
-9790
-9800
-9810
-9820
-9830
-9840
-9850
-9860
-9870
-9880
-9890
-9900
-9910
-9920
-9930
-9940
-9950
-9960
-9970
-9980
-9990
-10000



アッパ
アッパ

■ 決定稿2



室内、新宮、等々

クラウンoff
トローツoff
ミニマントoff



紋章のマ・シリンク

百合と4-7
純潔/聖母/花
中央は王冠
シホの百合で毛刺を
シホの矢の通話
1-7



厳密なルールはなし
なんでもいー

2つの紋章の物事
向かい合わせに上座の家格

*エリシアの母の家格
お上り左側に配置
〜ディミティエーション〜

エリシア Aelshire (前名アリン)

トローツoff (後宮や新宮等)

クラウンoff
ミニマントoff



王女

Comment

嫁いで間もないため新たな国に馴染んでおらず、母国色の色濃く出た衣装を身につけている、というイメージです。この衣装のデザインラインで、全体として中世代のどのあたりを軸にしているかがうかがえます。【金関】

■ 完成CG



■ 髪型デザイン



■ 衣装デザイン



■ デザイン案1

アイルン
案02

貴族の装束の
着た所に左右
入れ



■ 紋章デザイン



■ デザイン案2

アイルン
案01

（瑞）
本工南有皇族の仕
アイルン
案No.01

リヒターとの年の差
強調の為幼めな感じ
にしてみた。



■ デザイン案3

アイルン
案01

（瑞）
本工南有皇族の仕
アイルン
案No.01



■ 決定稿

メルセデス
Mercedes
(開発名メルセデス)

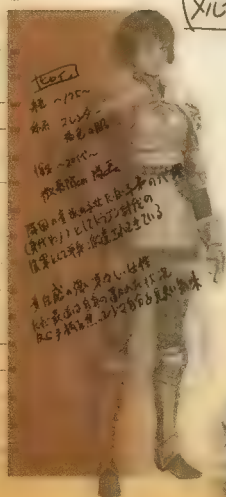
エリ、ボク、マホ軍の
大姫の模倣。
金に変化をつける

使用武器 (片剣、盾)



メルセデス Mercedes (開発名メルセデス)

エリのボク、マホ軍の
大姫の模倣。
金に変化をつける



Comment

異国からの派遣であることを意識して、デザインラインや装飾模様は異国風の色合いを強めています。姫君でもあるので、女性らしさもしっかり盛り込みました。マントが無ければ、ブーツのスリットは後ろを堅持したかったです。[金関]

■ 完成CG



■ 詳細設定



ニーハイブーツの
ストライプ
[ストライプ] がある
位置を
指定



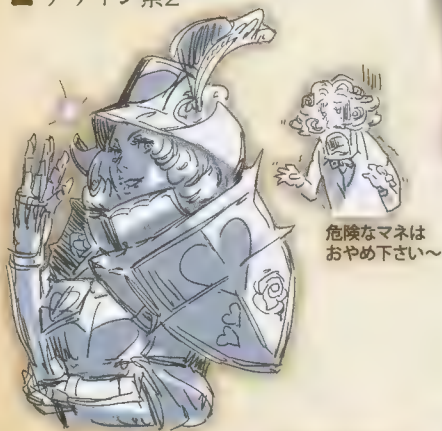
■ 紋章デザイン



■ デザイン案1



■ デザイン案2



突っ込みを受けて
お嬢様系でベタな膨らまし加味

■ 構想期ラフ



■ デザイン案3



■ デザイン案4



■ 決定稿1

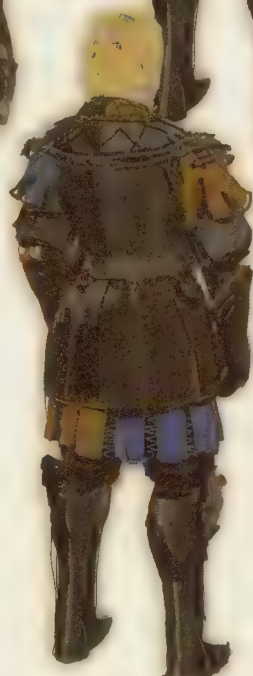


Julien



貴族的な立ち振る舞いの身についた騎士で、数少ない着替え持ちのキャラ。表裏があり、理解者、敵、ヒロインと立場が移り変わります。こういう腹に一物持つキャラは大好きなので、楽しくデザインできました。【金関】

■ 決定稿2



山をモチーフに
胡山平~悪魔と通じ
好まれている
Baton (短い斗り棒)
オリジナルの紋章に付け
て、旗を流す場合に
用いる。金糸の場合
特に王族の旗と流す

■ 紋章デザイン



■ 完成CG



■ デザイン案



■ 無名騎士：決定稿

無名騎士 / (the) Night's Champion

12/14 off
227 on
有鑑 on

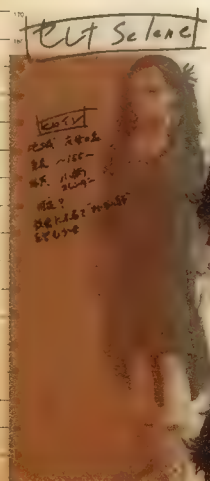


■ 無名騎士：完成CG



■ 決定稿

Selene



Comment

思わず、ベシッ！ としたくなるおでこに、ツインテール、そして魔女っ子といえ
ば色白でブルーのアイシャドーと、最初期
からデザインにブレ無しです。【金関】

■ 完成CG



■ デザイン案1



■ デザイン案3

■ デザイン案2



■ 構想期ラフ



✦ 領王エドマン

■ 決定稿

Edmun Dragonsbane



領王エドマン
Duke Edmun
(開発名: リビター)



Comment

竜王と呼ばれ、力と権威の象徴として竜を模した衣装を、後悔と苦悩と共に身にまとう。眉間に深いしわを、心にキズを刻み、時間の経過とともに歪みが大きくなり続けている。象徴のマントは特に時間がかかりました。【金関】

■ 完成CG



■ ローブ



■ マント肩掛け

マントを後ろに
送った場合



■ 髭デザイン案



■ デザイン案1



■ デザイン案2



■ デザイン案3



■ デザイン案5

滑り出し
E部
銀色
米色



■ デザイン案4



■ 構想期ラフ1



■ 構想期ラフ2



■ デザイン案6



■ 老エドマン：決定稿



領王老エドマン
Duke Edmun
(開発名: リクター)

■ 老エドマン：完成CG



領王老エドマン
Duke Edmun
(開発名: リクター)

■ 決定稿



Comment

“救済”のシンボルが一つ目であり、その教義に心酔し自らの目を潰している。彼の言動、行動の異質さの邪魔にならないよう、装飾的なラインは抑えて“救済”のローベースのデザインにしました。【金関】



■ デザイン案1



■ 完成CG



■ デザイン案2

エリクソンNo2
No1とフト違い



■ デザイン案3



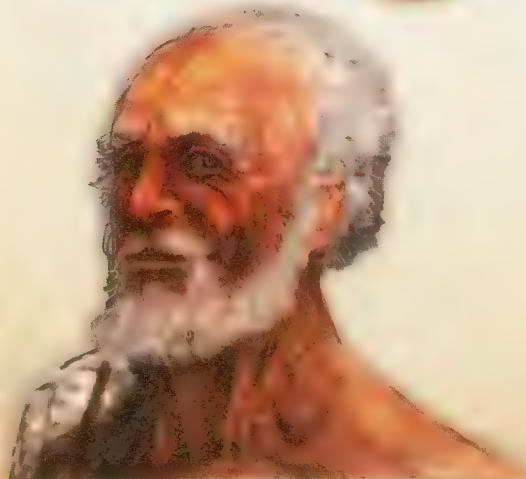
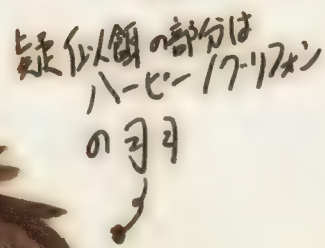
■ デザイン案4



■ デザイン案5



■ 決定稿



通知
 中野へ
 第16回
 休
 入浴後820午前6
 時、99番に掛けた
 電話は、中野へ休
 けぬかと、中野へ

機へへへ
 中野へ
 振替の件は、中野へ
 振替の件は、中野へ
 振替の件は、中野へ

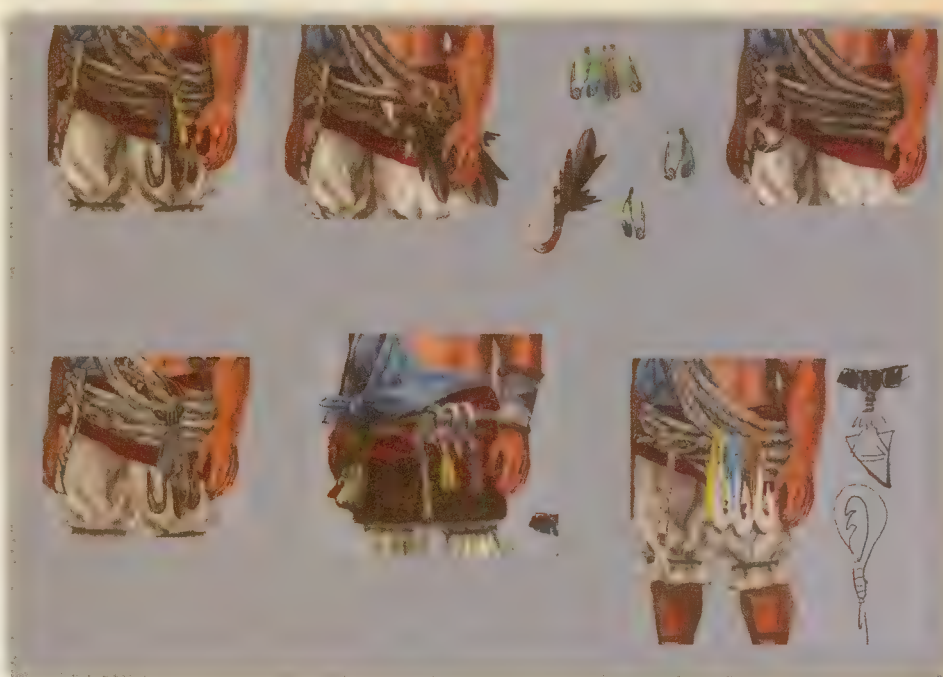
中野へ
 中野へ
 中野へ

大漁旗の似合う海の男。大きな釣り針を振りまわして、遠心力で海に投げ入れ、使い込まれた荒縄をグイグイ引っ張って巨大魚を一本釣りするとか、しないとか。【金関】

■ 完成CG



■ 装飾デザイン案



■ デザイン案



■ 構想期ラフ



■ 決定稿



後姿より大きく
アヒル足感

羽の位置

フェスティ (間髪名ベイト)

道化師 Feste (間髪名ベイト)



Comment

髭の青さにセクシーな割れた顔。ストイックな世界の一服の清涼剤として、マスコットキャラの座を占めるべくデザインしました。動きや行動もいい感じにつくっていただけました。【金関】

■ 完成CG



■ デザイン案

新装版
[降]
格人通化
ルホ
案 No.1



消帽カサシ
uhstone

■ 構想期ラフ1



■ 構想期ラフ2

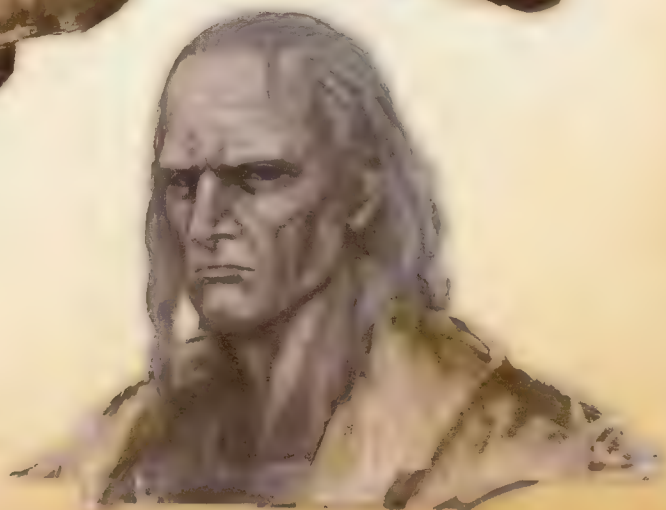
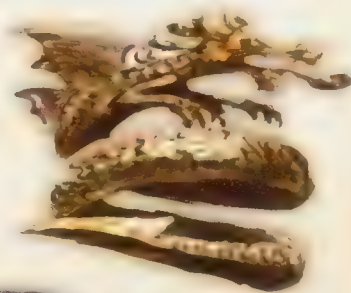


■ 決定稿

The Dragonforged



元は白の口・フ・ハ・経品年教
ハ・経・ホ・古・ハ・感・SH・娘



Comment

「再戦を望みながら、消えない竜の炎で半身を焼かれ続けている」というのが初期コンセプトです。そこから「長い時を経て体の大部分が黒化し、現世の存在では無くなりつつも、意志を託すものを待つ隠者」という設定へと変わっていきました。【金関】

■ 完成CG



■ 構想期イメージ



■ デザイン案1



■ デザイン案2



■ 構想期ラフ



■ 決定稿

The Fool



Comment

丘に広がるヒルフィギュアの地上絵は、実は彼が描いています。愚者というの、覚者を引き寄せるランドマークとして、岩の上で意味不明なことを呟き続ける姿からそう呼ばれるようになったという……。【金関】

■ 完成CG



■ デザイン案1



■ デザイン案2



✧ マデリン

■ 決定稿

Madeleine



マデリン Madeleine
(開発名 マデリン)



Comment

最初は、カサティスと領都間を往来して行商すると思っていたので、気候に合わせて着替えがあるといいなと思い、アピール込みでデザインしていました。片目にかかる前髪は大事にして、健康美からセクシーの方向に振りました。【金関】



■ 完成CG



■ デザイン案1



■ デザイン案2



■ 決定稿



Comment

主人公の周りをつかず離れずまわりついて、共闘と言う名の面倒事を持つてくる相棒キャラとしてデザインしました。なかなか思わせぶりなキャラになったと、結構気に入っています。【金関】

■ 完成CG



■ デザイン案1



■ デザイン案2



■ 完成CG



■ デザイン案

清瑠璃
 (都)
 侍
 X
 侍の職的に映るが、
 小の舞の、
 記るとの(X)の、
 集。



✧ その他のキャラクター：完成CG

■ モール



■ オーフィス



■ マクシミリアン



■ オルダス



■ バーナビー



■ ゲオルグ



■ バーン



■ ダリオ



■ レイナード



■ バルミロ



■ ステファン



■ サロモ



■ カーミラ



■ キャクストン



■ アッサラーム



■ アースミス



✦ カサディス村民 (女性)

■ 決定デザイン各種









Comment

肌の露出面積多め、通気性の良い布系にサッシュ、キーカラーは青、これらをベースに構成しています。領都の文化的影響の入ったものは、布面積を増やしてカラーは橙を混ぜ、カサディスと領都間でバランスを取っています。【金関】



■ 構想期デザイン案





トルコ風
エジプト風
南部







Comment

これらはデザイン的な落としどころを模索していた時期のもので、地中海ギリシャ的な色合いが強いです。衣装の使いまわしのルールを探っていた頃ですね。限られた衣装でいかに異なる印象のスタイリングができるか、仕込んでおけるかを考えていました。【金関】

✦ カサディス村民 (男性)

■ 決定デザイン各種



Comment

肌の露出部が多いのは漁師で、少ないのは店主、エプロンがついているのは職人系と、ざっくりと分かれています。最も初期にデザインを行ったもので、ページ左上部のキャラのみが画面の住人を占めていた時期もありました。【金関】

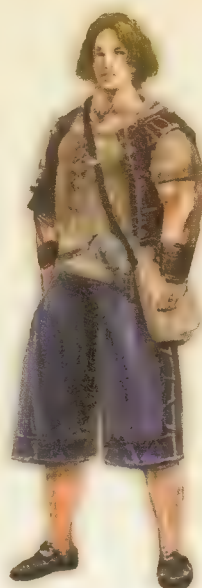


■ 構想期デザイン案



Comment

模索時期のものについては、ギリシャやローマ的なラインが色濃いですね。今になって振り返ってみると、基本カラーは割と初期からまとまっていたのがうかがえます。【金関】



✳ 領都市民(女性)

■ 決定デザイン各種









Comment

貧民、労働者、市民、富裕、貴族と領都内の縦のヒエラルキーをケアしています。カサディスは例外なのですが、参考になっている時代背景的に女性が脚を見せるようになるのは相当近代になってからなので、控えめにしています。【金関】

■ 構想期デザイン案







青井 綾乃
（阿）
日暮 裕





✦ 領都市民(男性)

■ 決定デザイン各種



Comment

下層の住人の衣装は年代を古めに、上層の住人は年代を少し新しめにする事で差をつけています。現実ではデザイン差が無くても生地でヒエラルキーが見てとれますが、少しわかりやすく調整しています。【金関】







■ 構想期デザイン案









■ 決定デザイン各種



Comment

徴募隊はリクルート部隊で、「カッコいいのが仕事」の選抜隊です。肩に金飾りがついているのが上級兵、徴募兵です。番兵、近衛兵、騎士は城内勤務です。【金関】



■ 構想期デザイン案



✦ 司祭・修道女

■ 決定デザイン各種



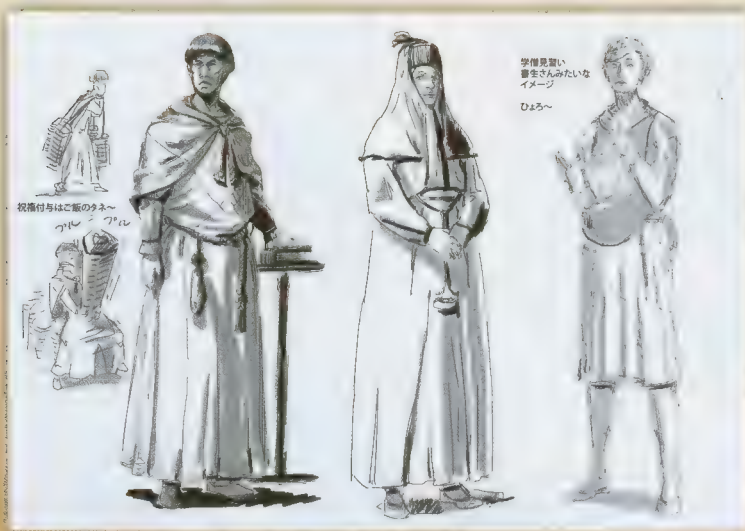
■ 構想期デザイン案



Comment

竜にまつわる話や司祭間のもめごと、本土との関連など、今回は描かれていない部分も多くあります。今後、少しでも触れていける機会が巡ってくるのではないと思っています。【金関】





■ 決定デザイン



Concept

あらゆる層に広く浸透し、各地に潜伏しているメンバー。それを見分ける符丁として、シンボルの一つ目を模し、挨拶のときは手の甲で片目を覆うという話もありました。そんなところを格好よく感じたりして、広く浅く広がっているんだと納得。【金関】

■ 構想期デザイン案2



■ 構想期デザイン案1



✧ 未登場NPCデザイン案





アラビヤの
スレーブの
ドレスに
よめと
207
1079
ガイナ



✧ 試作期ジョブ・キャラクター設定画

■ 試作期企画書用キャラクターイメージ



Comment

チームに合流した当時は、職業も人種も何も決まっていませんでした。そこで、僕個人の思う素直なファンタジーキャラを、ざっとバリエーション出しをして描いたものの集合と単体イラストです。もちろん獣人はレオです。【池野】



■ 試作プレイヤーイラスト



■ 試作ファイターイラスト



■ 試作ファイターイメージ1

*Comment*

試作ファイターイラストは、装備品の着合わせとバリエーションの出し方も考慮しつつデザインしてあります。ジョブ連携戦闘イメージは、戦闘中の連携スキルをイメージして描きました。当初はまだ製品版ほどのフォトリアルな絵作りは考慮していませんでした。【池野】

■ ジョブ連携戦闘イメージ1



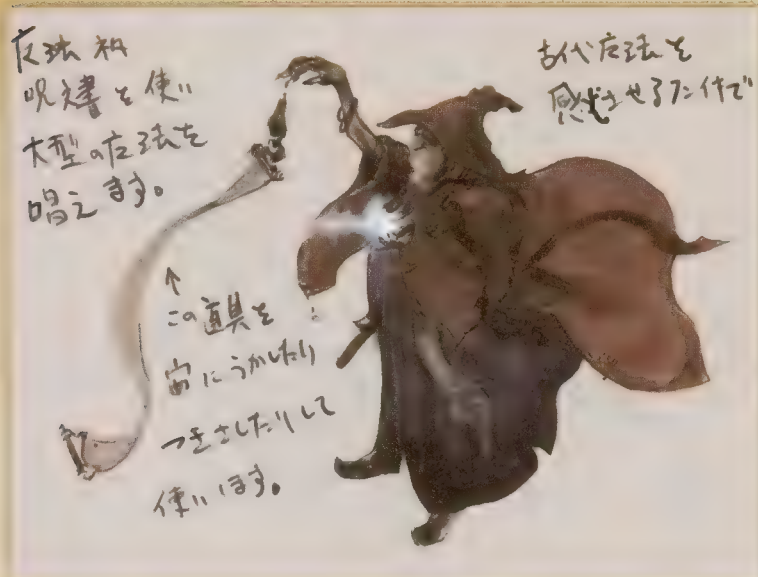
■ ジョブ連携戦闘イメージ2



■ 試作ファイターイメージ2



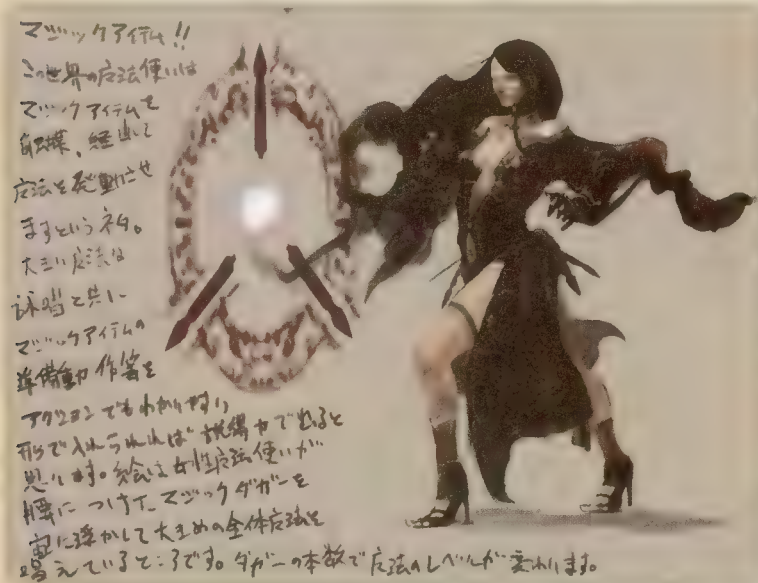
■ メイジイメージ1



■ ファイターイメージ



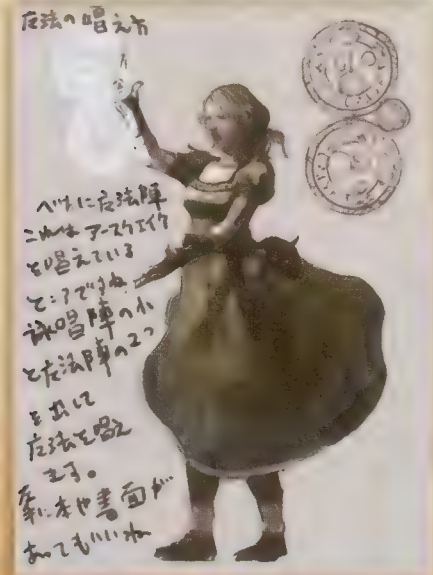
■ メイジイメージ2



■ ミステックナイトイメージ



■ メイジイメージ3



■ ストライダーイメージ



★ ジョブ&スキル：完成CG

■ ファイター



■ ファイター：一閃突き



■ ストライダー



■ ストライダー：疾走



■ メイジ



■ メイジ：ファイアボール



■ ウォリアー



■ ウォリアー：魔人突き



■ レンジャー：全霊弓



■ レンジャー



■ ソーサラー



■ ソーサラー：ヴォルテクスレイジ





■ ミスティックナイト



■ アサシン



■ ミスティックナイト：ゾーンオブザゴッド

■ アサシン：爆炎線



■ マジックアーチャー



■ マジックアーチャー：追魔弾



✦ プロローグクエスト・主人公&ポーン：完成CG

■ 主人公



■ ポーン：ファイター



■ ポーン：ストライダー



■ ポーン：ソーサラー



■ ポーン：レンジャー



■ ポーン：ウォリアー



■ ポーン：メイジ



Dragon's Dogma
OFFICIAL DESIGN WORKS



MONSTER

● キメラ

■ 決定稿

Chimera



Comment

伝承や伝説にそってデザインを決定しています。コイツはキメラの有名な彫像があって構成はそのまんまですが、ディテールは試行錯誤しています。【松下】

■ 完成CG



■ 詳細設定



■ 頭部線画



■ アイデアスケッチ2



■ アイデアスケッチ1



■ アイデアスケッチ3



■ ゴアキメラ

■ 決定稿



Goekimera



■ 完成CG

✦ グリフィン系

◦ グリフィン

■ 決定稿



■ 完成CG



■ デザインイメージ

*Comment*

ゲームの顔になりえるモンスターだったので、シンプルですが時間をかけました。各部位の羽の違いや鱗部分、リアルなディテールの配置など、実際の生物として見たときにおかしくないよう、デザインに気をつかいました。【松下】

■ 詳細設定



■ イメージラフ



■ 頭部ディテール



■ 構想期ラフ1

獅子と大鷲の合成獣であるグリフィンの新しい解釈として、前足含む上半身が大鷲、下半身は獅子のごく一般的イメージのグリフィンをメス、人よんでメスフィンとします。オスはメスに比べ、獅子の要素が強い。顎が強くくちばし状ではあるが、獅子のように噛み砕く能力が強い。前足も足先こそ趾状ではあるが形状は獅子のそれであり、格闘や捕食のさい、威力を発する。メスフィンに対し体調が1.2~1.5倍あり、骨格、筋肉組織が発達しているため、メスフィンほど飛行能力がすぐれておらず陸上戦を好む傾向がある。



たてがみのつくりは上の羽毛よりも下の絵の毛状のほうが、よりメスフィンとの印象がかえられていいかもしれません

■ 構想期ラフ2



コカトリス

決定稿

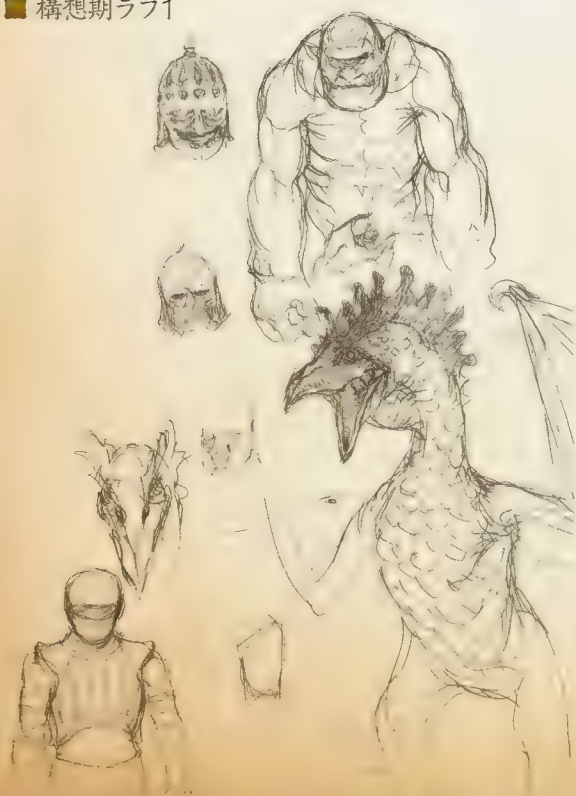
Cocatrice



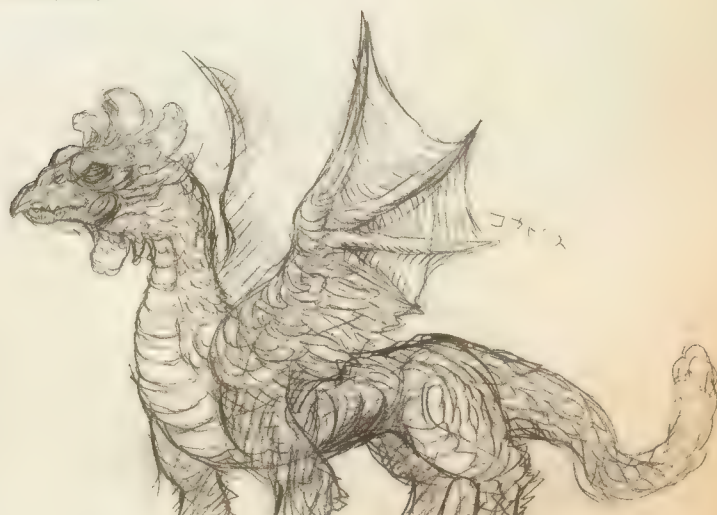
■ 完成CG



■ 構想期ラフ1



■ 構想期ラフ2



Comment

グリフィンが空中タイプなのに対して、コカトリスは地上タイプで、翼がボロボロなため飛ぶのがうまくありません。その反面、石化の特殊行動を備えていて、グリフィンとは違う生物感・存在感が出ていると思います。【松下】

● サイクロプス

■ 決定稿



Cyclops

Comment

昔「象の頭蓋骨の一つ目巨人がいた！」と勘違いしていたことから、象ベースでデザインしました。骨格も象を立たせたイメージで構成しています。知能はあまり高くないため、ゴブリンにいいように使われたりします。【松下】

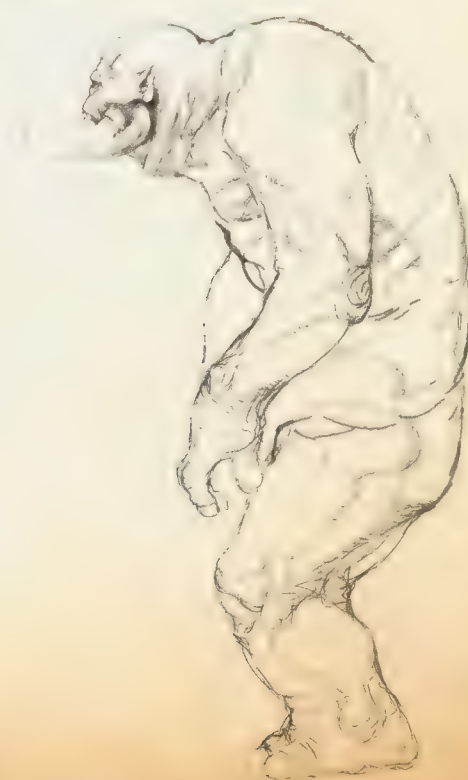
■ 完成CG



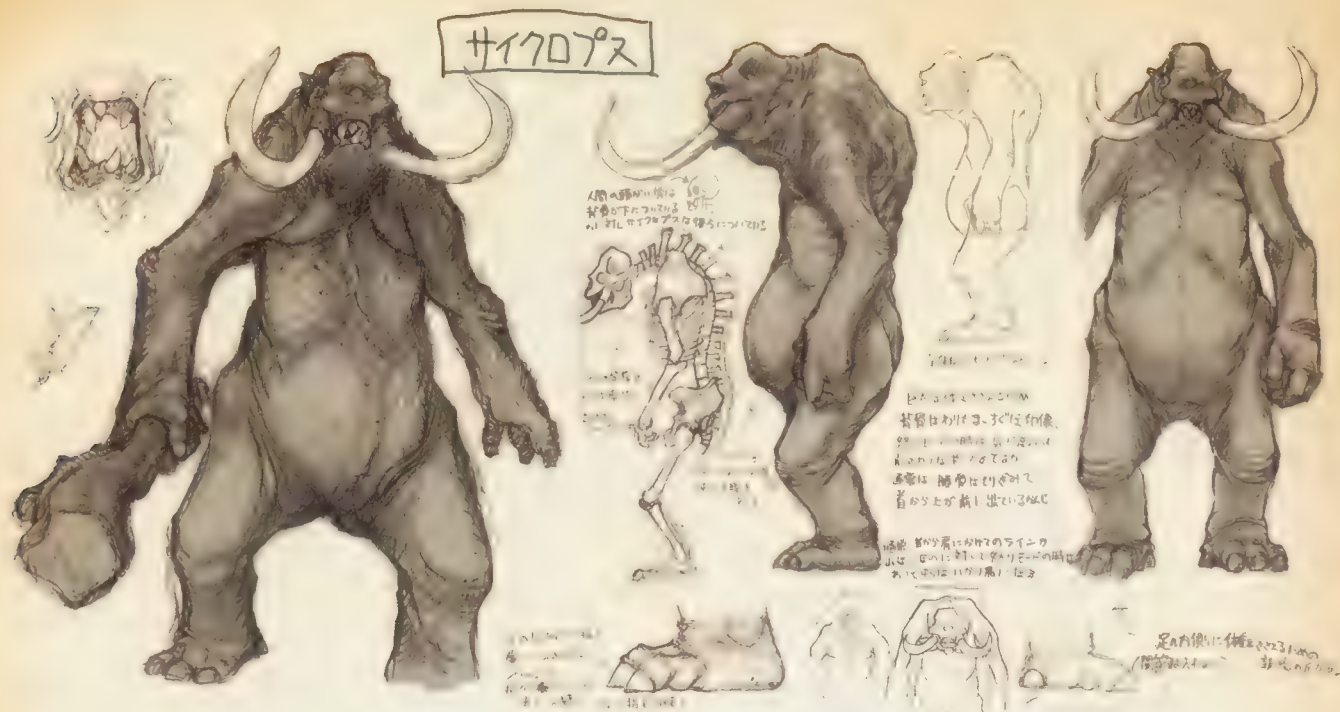
■ 決定稿ラフ(正面)



■ 決定稿ラフ(側面)



■ 詳細設定1



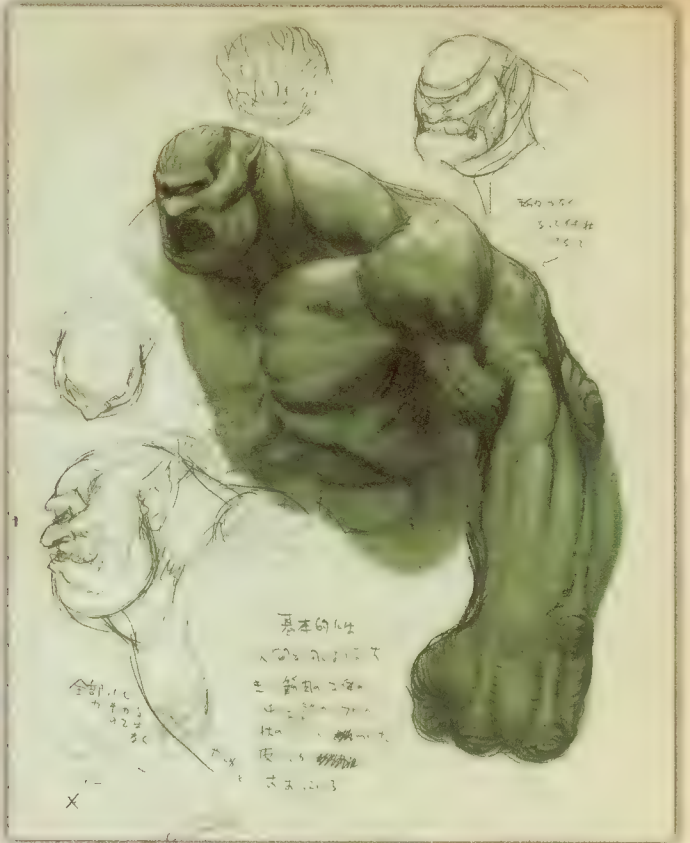
■ 詳細設定2



■ イメージラフ



■ 構想期詳細1



■ 構想期詳細2



■ 構想期詳細3



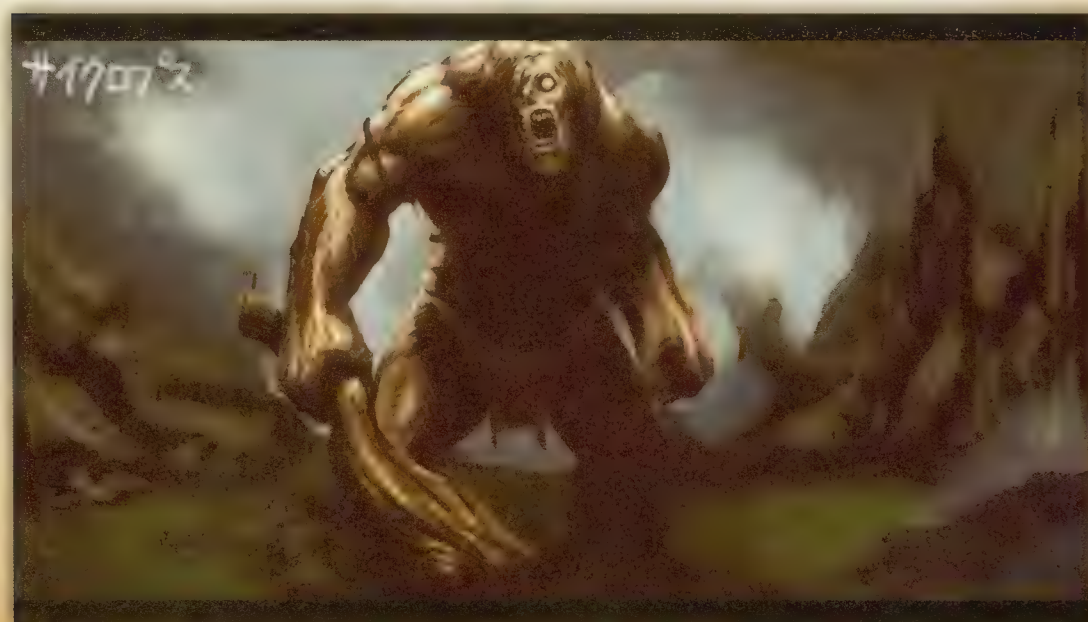
■ 構想期イメージ1



■ 構想期イメージ2



■ 構想期イメージ3



■ 構想期イメージ4



■ 初期イメージ



■ 初期デザイン



■ 構想期ラフ1



■ 構想期ラフ2



■ サイクロプス(鎧装備)：決定稿



■ 装備デザイン案1



■ 装備デザイン案2



■ サイクロプス(鎧装備)：決定CG



■ 装備デザイン案 (炎こん棒)



■ 兜デザイン案



■ 装備デザイン案 (詳細設定)



・オーガ

■ 決定稿



Ogre

Comment

物語中では語られていませんが、その昔、神の呪いを受けた巨人族の末裔という設定です。頭や背中 of 皮膚にできた腫瘍が硬化し、こぶ状になり角のように点在しています。【松下】

■ 完成CG



■ イメージラフ



■ 構想期ラフ



■ 構想期イメージ1



全身の筋肉が硬化し、コブ、角化する。その昔、神の呪いを浴びた巨人族の生き残りである。

■ 構想期イメージ2

「オーカ」

国に名を馳せ、名を馳せた。呪いの巨人族の末裔。皮膚や毛髪、骨が硬化し、コブ、角化する。その昔、神の呪いを浴びた巨人族の生き残りである。



✦ ハイドラ系

◦ ハイドラ

■ 決定稿

Hydra



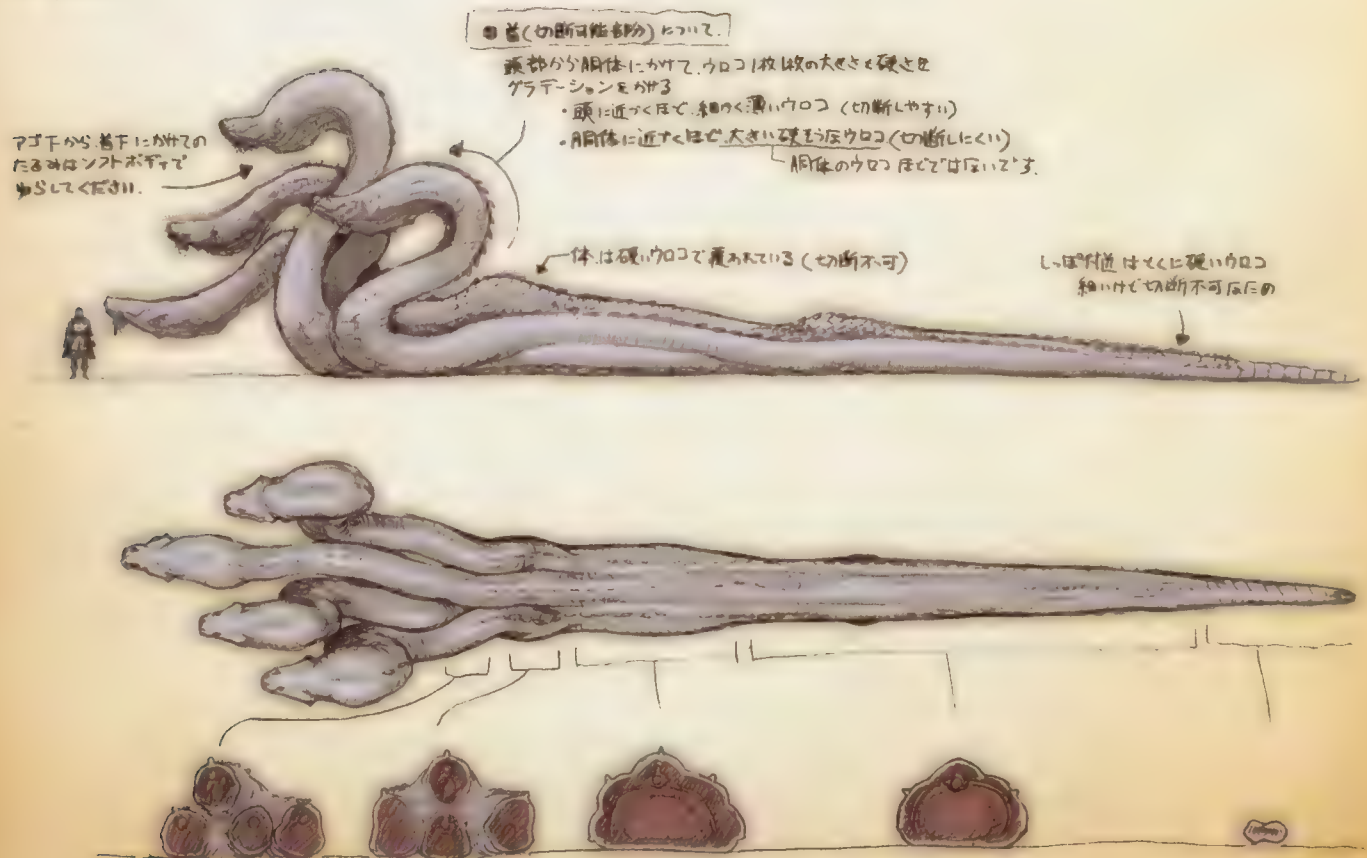
Comment

まず、スケールを感じる鱗の量が地味に大変でした。そして、丸飲み攻撃をする大蛇系にしつつ、より攻撃的なインパクトを出すために毒牙にしていたりと、意外と苦労した1体です。【松下】

■ 完成CG



■ 詳細設定



・アークハイドラ

■ 決定稿



■ 完成CG



✦ リッチ系

◦ ワイト

■ 決定稿



Wight

Comment

リッチとワイトに関しては、プレイヤーの装備を使いまわす形でデザインを進めていきました。結果的に、使いまわしている部分はちょっとしか残りませんでした……。【松下】

■ 完成CG



■ 構想期イメージ1

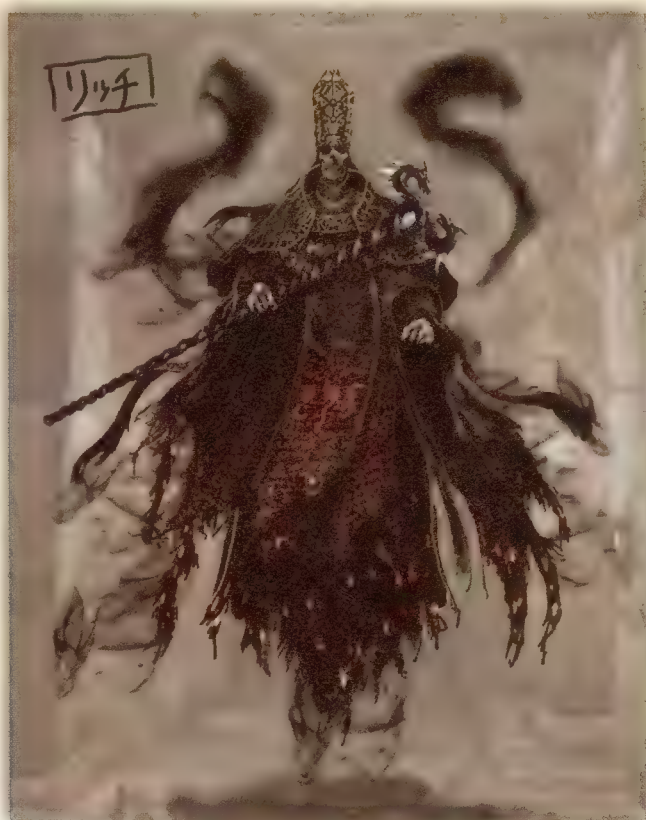


■ 構想期イメージ2



■ リッチ

■ 決定稿



Litchi

■ 完成CG



■ 構想期ラフ



✦ ゴーレム系

● ゴーレム

■ 決定稿



■ 完成CG



Comment

その昔、魔術師が彫像を寄り集めて作ったゴーレムです。古代兵器なので、ビームが出ます。【松下】

● メタルゴーレム

■ 完成CG



Metal Golem

✦ イービルアイ系

■ イービルアイ

■ 決定稿



■ 完成CG



Comment

過去、覚者によって倒されたドラゴンが、自らの眼球に最期の魔力を込めて創り出した魔法生物という設定。唇・歯ぐきのように見えるのはまぶた、歯はまつ毛、触手は血管です。【松下】

■ 詳細設定

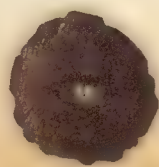
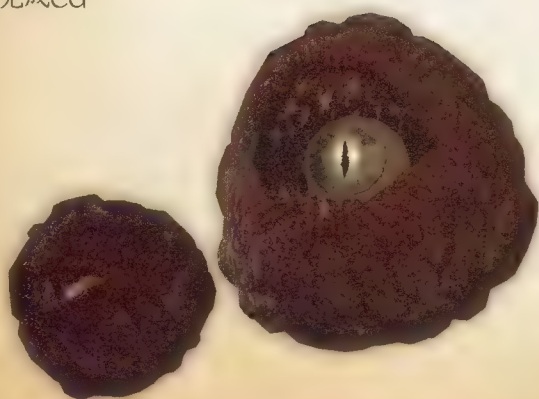


■ アイデアスケッチ

底形 円形
形状 円形
色 黒

○ ベイルアイ

■ 完成CG



Vile Eye

✦ ドラゴン系

○ ドラゴン

■ 決定稿



Comment

まず、色は最初に決まりました。ディテールは、気を抜くと時流に乗ったカッコイイ感じになるので、できる限り無駄を省き、生物感を出すことに留意しました。昔のドラゴンの、シンプルで力強い感じを目指しています。ただ、もし許されるなら、全体のフォルムのバランスを取り直したい……!!【池野】

■ 完成CG2



■ 全体イメージ

「ボストラゴン 全体イメージ」

全体に かわいいモノ、部分生色が濃いという 法則が初です。

かわいい部分(角、つめ、背角)が黒。
それ以外ヒフは赤の、赤いボストラゴンです。
赤、赤黄色に、華やかになるように、赤い部分にも
かわいい部分がより色がこいという法則です。

ボストラゴン 体下部分、口下、腹、しほ下
羽、内臓、等々一番明るい色で、
体表の上部や、肩など かわいい部分
はより色こくという感じです。

なんとさ〜く 下からライトあたりの
ふんわりさです



ボストラゴン 口と口の中が黒い
部分で、明るい色がわくわくします

■ のど鱗詳細設定



■ 翼詳細設定1



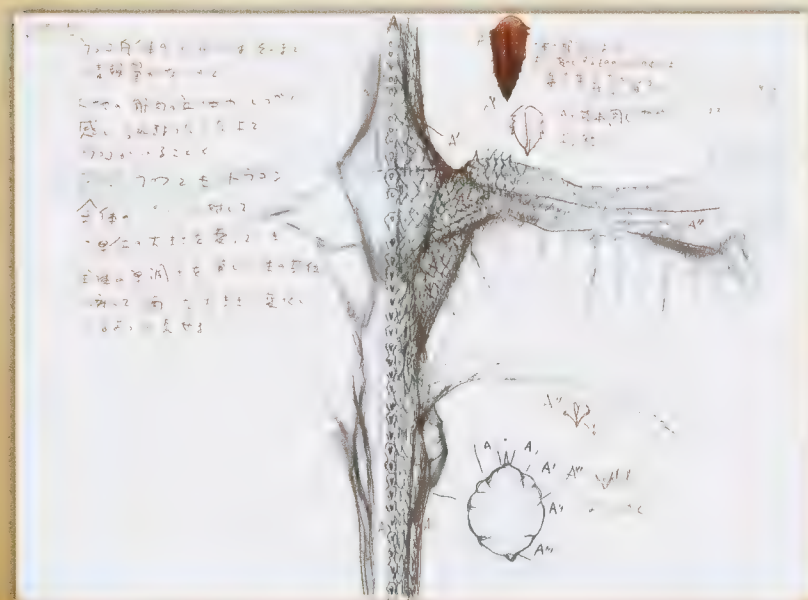
■ 翼詳細設定2



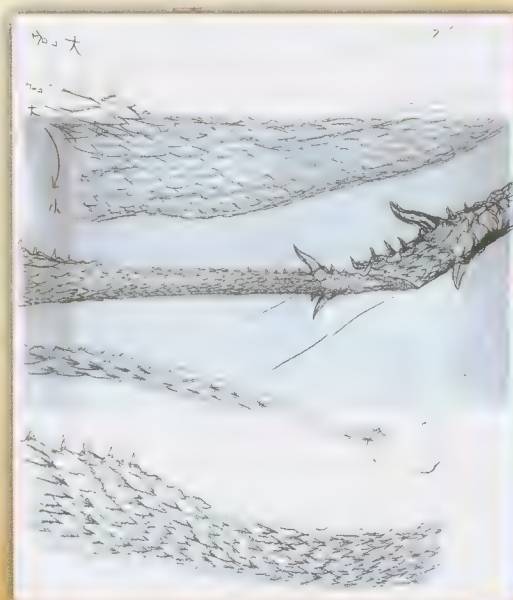
■ 翼詳細設定3



■ 背面詳細設定



■ 尻尾詳細設定



■ 腹部詳細設定



■ 腕部詳細設定



■ 脚裏部詳細設定



■ 構想期ラブ





■ 構想期イメージ1

■ 構想期イメージ2



■ 構想期イメージ3

■ 構想期イメージ4



■ シチュエーションイメージ



■ イメージ1



■ イメージ2



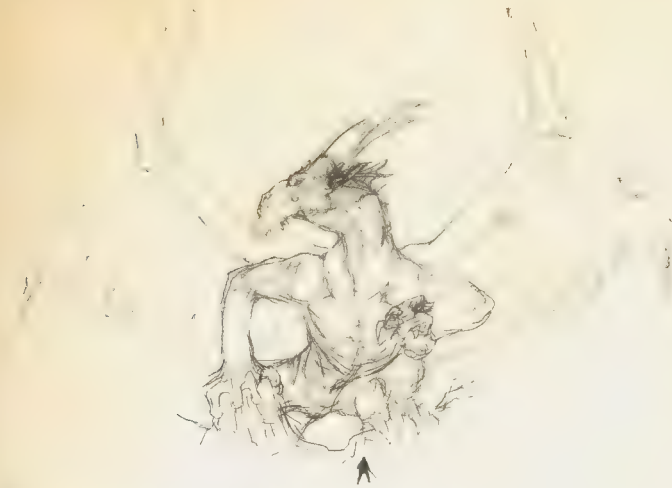
■ 初期デザイン案



Comment

「カッコイイ」を第一優先に持ってくるとデザインがおかしなことになるので、架空の生物としてのリアリティを持たせることを重要視しつつ、怖さや強さ、威厳が出るよう試行錯誤しています。【池野】

■ イメージ3



■ スケッチ&着色イメージ



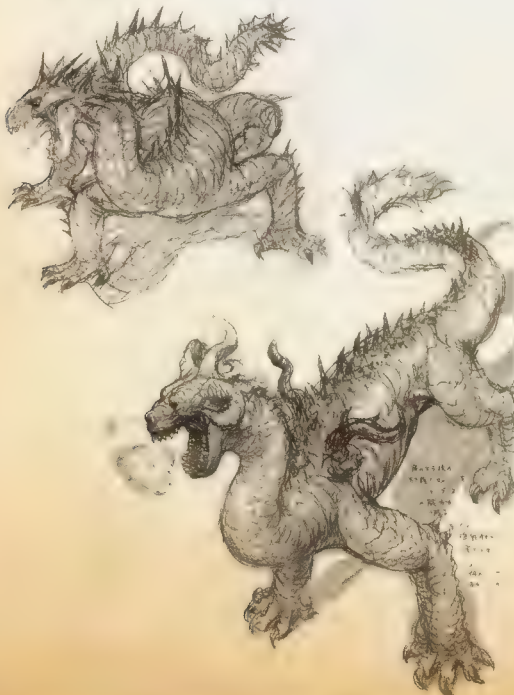
■ ドラゴン種デザイン案1



■ デザイン案線画



■ ドラゴン種デザイン案2



■ ドラゴン種アイデア



■ ドレイク

■ 決定稿

Drake



■ ウィルム

■ 決定稿



Comment

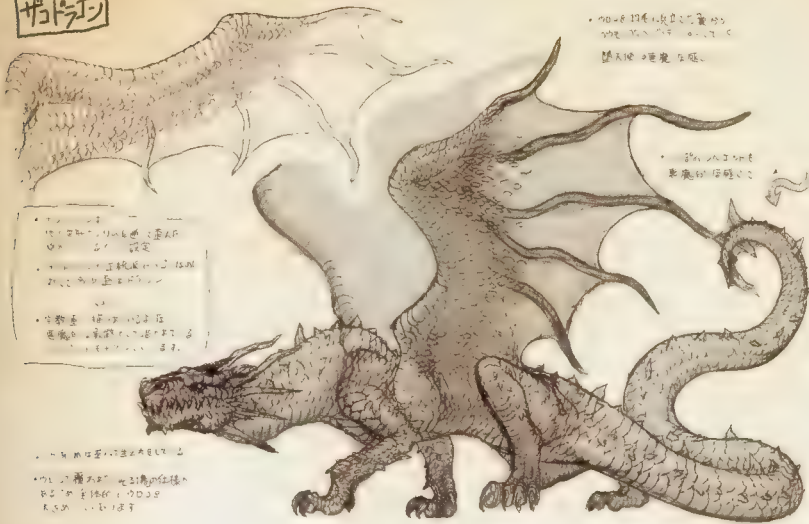
ドレイクはその昔ファイターだったため体が大きく、力押し。ウィルムはメイジだったため移動が苦手で翼が小さいが、魔法が得意。ワイバーンはストライダーだったため、翼が大きく飛行に優れている。といった具合で、元の覚者の能力が見た目に影響を与えています。【松下】

Wylm



■ 完成CG

ザコドラゴン



■ 詳細設定



■ 完成CG

■ ワイバーン

■ 決定稿



■ 完成CG

Wyvern

• ウルドラゴン

■ 決定稿

Comment

『ドラゴンズドグマ』の世界の、最初のドラゴンです。リムを介して数多の世界を行き来しています。最古のドラゴンであるため、謎が多く詳しい記録は残っていません。体の各部位で、覚者から奪った心臓が鈍い光を放っています。【松下】

Urd-Dragon

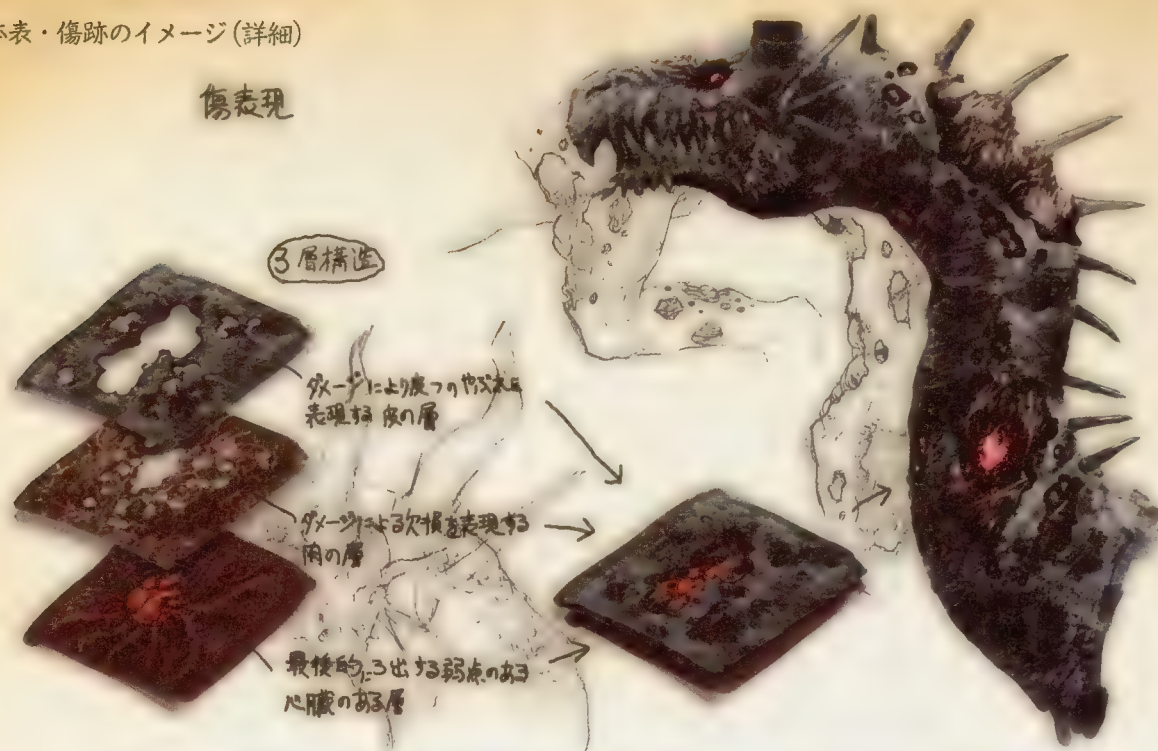


■ 完成CG



■ 体表・傷跡のイメージ (詳細)

傷表現



■ イメージラフ1



■ イメージラフ2



■ 体表・傷跡の変化イメージ(全身)



✦ ゴブリン系

● ゴブリン

■ 決定稿

Comment

「ドラゴンスドグマ」でのゴブリンは、悪い木の根の精霊という位置づけです。頭に生えているのは角ではなく根っこです。ゴブリンにメスは存在せず、年老いたゴブリンが寄り集まってダンジョン内に木を作り、人間の血を吸って実をつける、という噂です。【松下】



■ 完成CG



■ 詳細設定1



■ 詳細設定2

ゴブリン



■ 行動イメージ1



■ 構想期イメージ1



■ 構想期ラフ1



■ 構想期装備イメージ1



■ 構想期イメージ2



■ 構想期ラフ2



■ 構想期装備イメージ2

プレイヤー、ボーンと基本同じ装備の
使い回し想定ですが、盾をマント替わり
にしたり、ゴブリン固有の
思考からくる装備の仕方が
出来れば、同じ装備品を
使っても全く違う印象を
与えられそうです。



● ホブゴブリン

■ 決定稿

Hobgoblin



■ 完成CG



■ 詳細設定

ホブゴブリン



・グリンゴブリン

■ 決定稿

Grimgoblin



■ 完成CG



■ 詳細設定

グリンゴブリン



■ ゴブリン系スケールイメージ



ゴブリン

ボグゴブリン

後半ゴブリン

✦ オオカミ系

● オオカミ

■ 決定稿



■ 完成CG



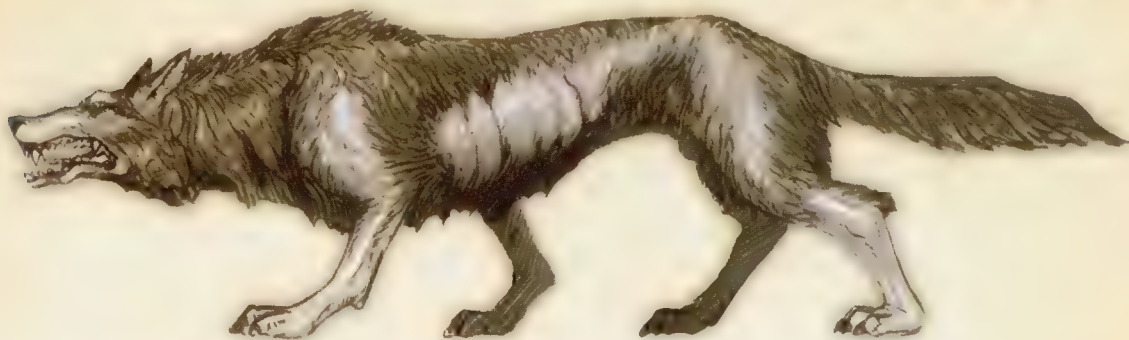
Comment

よりオオカミらしい印象や、腹をすかせた印象を出すため、本物のオオカミに比べて、顔や体がかなり前後に長いデザインになっています。ダイアウルフは、寒い地域に住んでいるため、首の毛が多いです。ヘルハウンドは体が大きく、発火性の分泌物を吐き出す器官を備えています。【松下】

■ 詳細設定

オオカミ基本

ノミルは、ポリゴンがやわらかいので短めの毛でおまわっている (インディレクトでやろ)



オオカミ北方

首に長め毛がはえている。軽いチェーンと
しごみ、やろ。



● ヘルハウンド

■ 決定稿



■ アイデアラフ1



■ 完成CG



■ アイデアラフ2



● ダイアウルフ

■ 完成CG



Direwolf

✦ リザードマン系

○ リザードマン

■ 決定稿



■ 完成CG



Comment

『ドラゴンズドグマ』のリザードマンは好戦的な戦士というより、縄張り意識の高い野生の生物というのをテーマにしてデザインしました。なので縄張りに入ってきた者には、頭のトゲを逆立ててまずは威嚇をします。鎧も狩猟用で、戦闘用の武器ではないという設定。悪いヤツではないので、尻尾を切って逃がしてあげてください！【永木】

Saurian

■ 決定稿線画



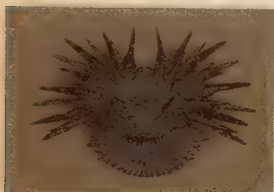
■ 準決定デザイン



■ 特性イメージ



・ドラゴンズドグマのリザードマンは侵略行為をするような好戦的な生物では無い設定です。その為戦闘用の装備はもたず、狩猟用の鉋が武器となります。自分達のなわばり意識が強く、冒険者がそのエリアに侵入した場合には戦闘になりますが、まずは威嚇行動をし相手にこれ以上は近づくな!と警告をします。なわばりに深く侵入してしまった冒険者を発見した場合には即攻撃をし追い払おうとします。



・威嚇時には頭、背のトゲを立て、ノドを膨らまし音を出しながらトゲを揺らします。

・ノドの膨らみはへびのように下の皮膚のみが伸び、ウロコは伸びません。膨らみはトゲと同じように赤い皮膚が見え、警告色を發します。



■ デザイン案(ラフ)



■ アクションイメージ

● リザードマンのど膨らみイメージ図

絵はTEXのイメージです、仮に毒吐きモーションを入れてもらいながら膨らむ大きさや形を決めていこうと思います。



・気づかれないようなわばりに近づけばひなたぼっこしているような生態をみる事ができる。

■ 構想期イメージ1



■ 構想期イメージ2



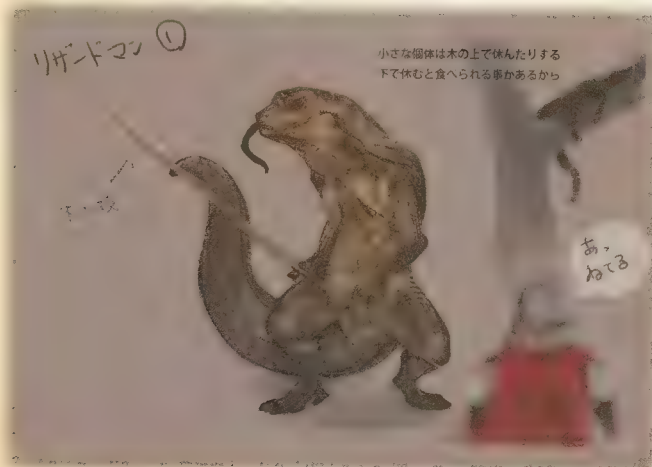
■ 構想期イメージ3



■ 構想期デザイン案(毒)



■ 構想期デザイン案(基本1)



■ 構想期デザイン案(戦士)



■ 構想期デザイン案(砂漠)



一族みな戦士
武器や装飾を身につけている
ので知能は高め

■ 構想期デザイン案(基本2)



■ 構想期デザイン案(炎)



■ 構想期デザイン案(マヒ)

麻痺リザードマン



■ 構想期デザインイメージ



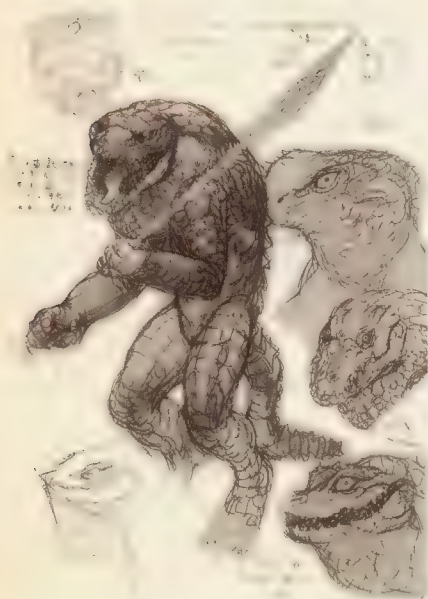
■ 構想期デザイン設定1



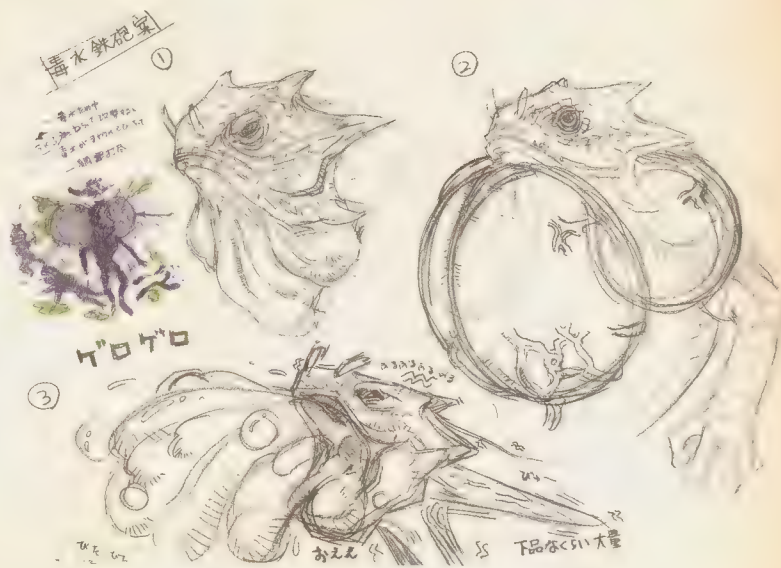
■ 構想期デザイン設定2



■ 構想期ラフ



■ 攻撃イメージ



● サルファーリザードマン

■ 完成CG

■ 決定稿



・ジオリザードマン

■ 決定稿

■ 完成CG



Geo Saurian

・リザードマンセージ

■ 完成CG

■ 決定稿



Saurian Sage

✧ ハーピー系

○ ハーピー

■ 決定稿



■ 完成CG



Comment

まず、手が足になっています。「美しさ」と「醜さ」の二面性を持つモンスターをテーマにデザインしました。戦闘以外では美しい女の顔で、水辺で冒険者を誘惑して襲うというネタがやりたかったです。ゲームをプレイしていると怖い顔ばかりしていますが、美しさもあるんです！ 声とか。【永木】

■ 決定稿線画



■ 攻撃イメージ



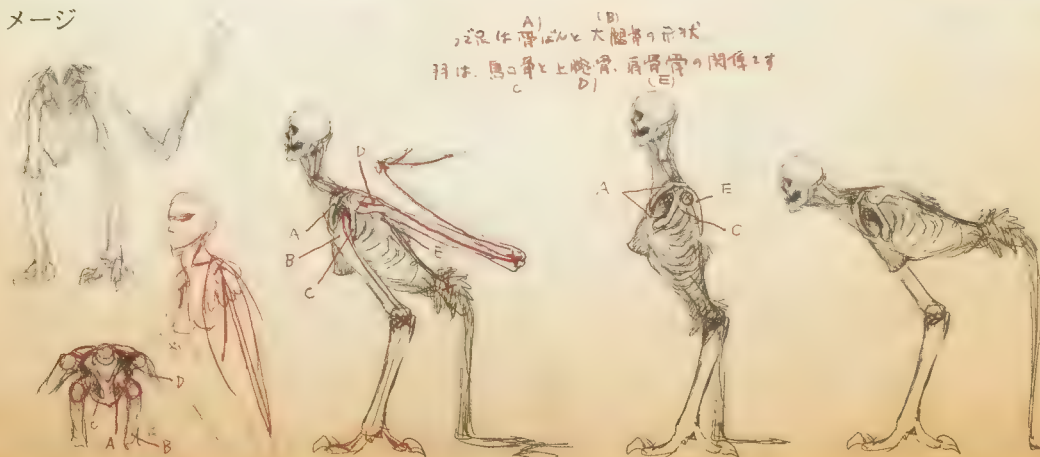
■ 怒り顔イメージ



■ 誘惑ポーズイメージ



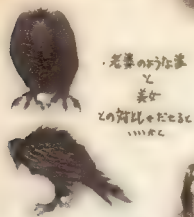
■ 骨格構造イメージ



■ 構想期アイデア1

○ハーピー案

・特徴 ポーズ イメージ



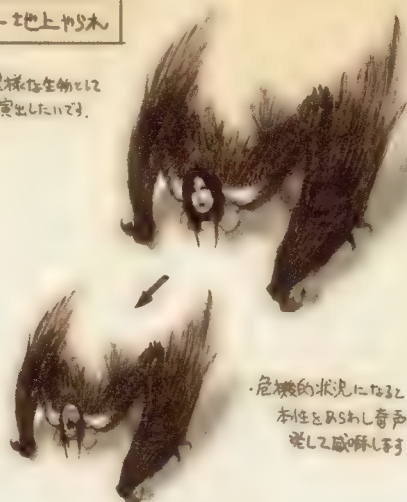
・老練の女性
と
美しさ
との対比をだるに
したい



■ 構想期アイデア (はいずり)

○ハーピーをせよやりね

・せよとは異様な生物として
演出したいです。



・空中威嚇

・地上では西へく這い回り逃げます。

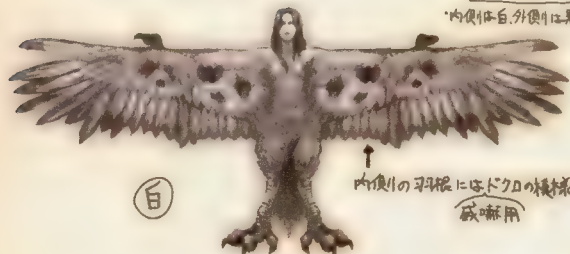


・危険な状況になると
本性をみせし奇声を
発して威嚇する。

■ 構想期アイデア2

○ハーピー案

・内側は白、外側は黒の印象



① 白

↑
内側の羽根にはドクロの模様が
威嚇用



② 黒

① ⇄ ②
美しい 醜い 二面性のある
敵にしたいです。

■ アイデアラフ



ローマ彫刻風

全身を
両手。

■ イメージ



老練の種族と美女というハルピーンの対極ポーズをもちあわせることで
二面性を出す。プレイヤーに好まれないときは老練の姿で現れま
ねさばり、プレイヤーに愛づると女性らしいポーズで誘惑してくるか。
その様子でプレイヤーは判断出来るはず。

■ 構想期イメージ



■ デザイン案



■ スノーハーピー

■ 完成CG



Snow Harpy

■ サキユベス

■ 完成CG



Succubus

● ガーゴイル

■ 決定稿



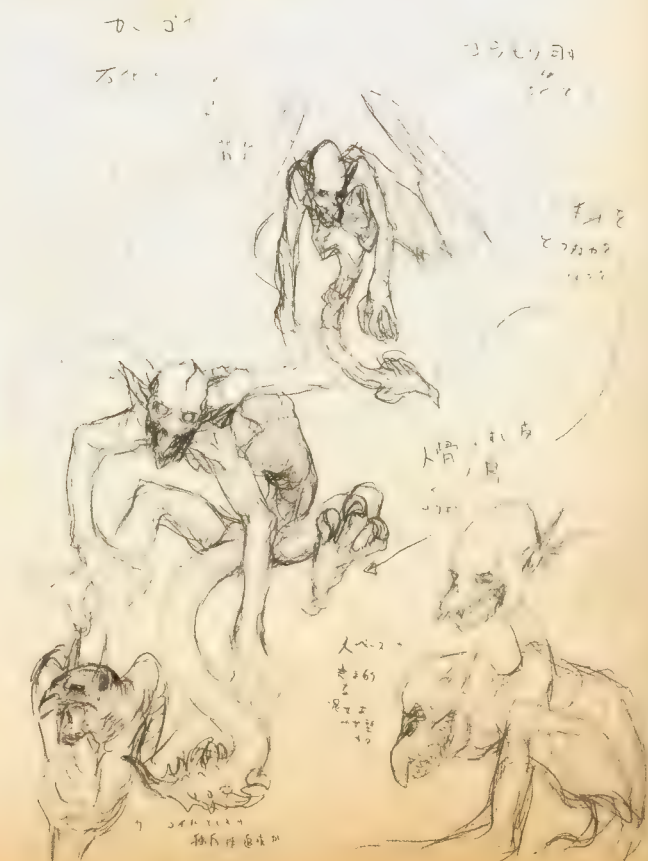
■ 完成CG



■ デザイン案(正面)



■ ラフスケッチ



■ デザイン案(側面)

* ファントム系

□ ファントム

■ 決定稿



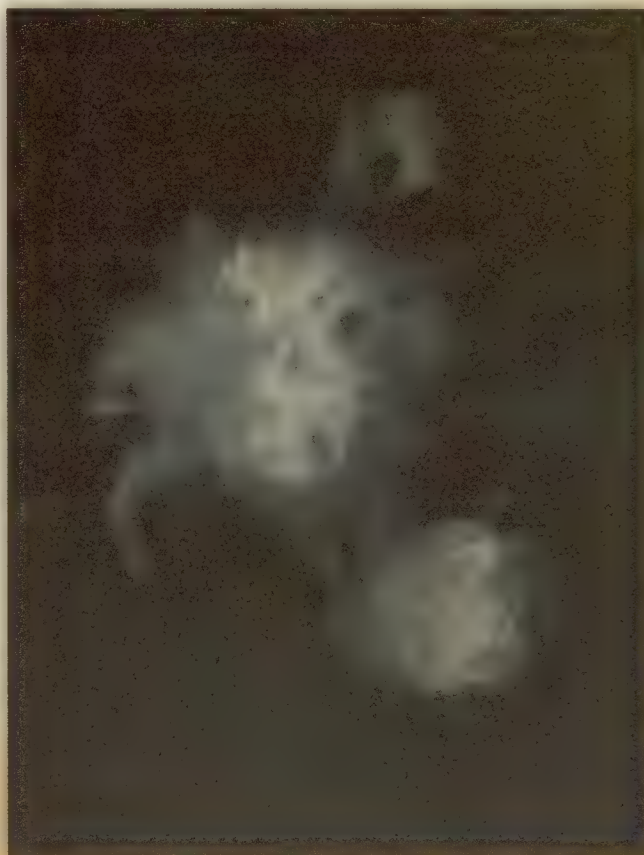
■ 詳細設定



Comment

霊的なものの集合体が具現化した姿です。この世のものではないため、物理攻撃はほとんど効きません。ファントムはこの世に未練があり、人に対して生命エネルギーを吸収しようと近づいてきます。ファンタズムはさらに怨念の強い存在のため、悪質な攻撃をしてきます。スペクターは悪意の塊で、あの世に引きずり込んで操ろうとします。【松下】

■ 完成CG



Phantom

■ 構想期イメージ1



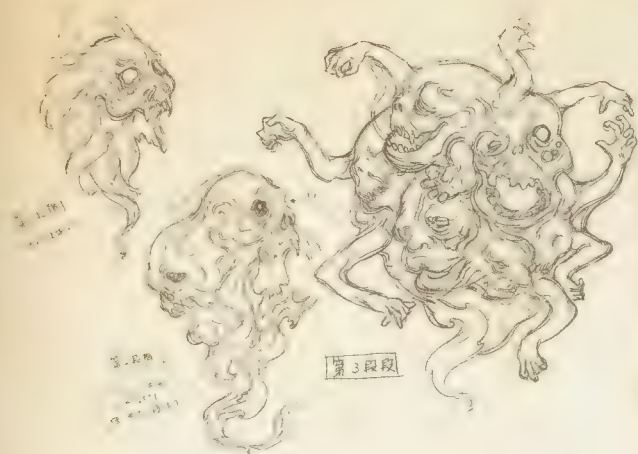
■ 構想期イメージ2



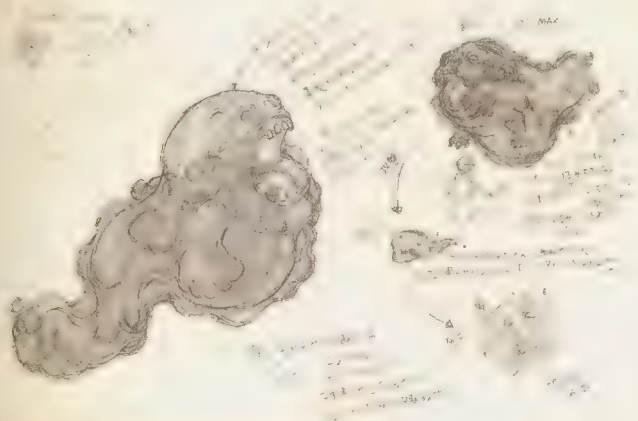
■ 構想期イメージ3



■ 構想期アイデアラフ1

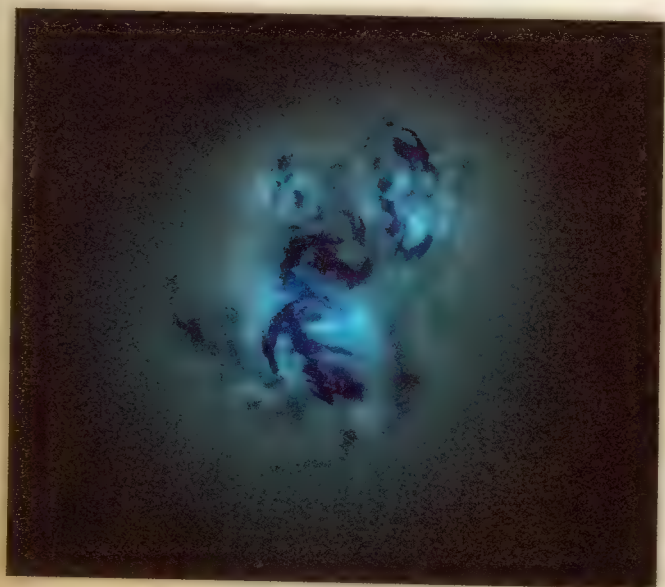


■ 構想期アイデアラフ3



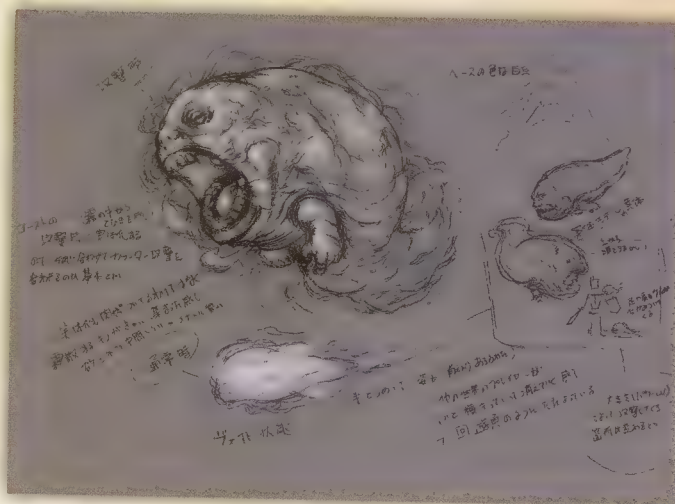
□ スペクター

■ 完成CG



Specter

■ 構想期アイデアラフ2



□ ファントズム

■ 完成CG



Phantasm

✳ スケルトン系

■ スケルトン系：バリエーション設定

剣士スケルトン



上剣士スケルトン



魔導士スケルトン



上魔導士スケルトン



スケルトン

■ 完成CG



スケルトンロード

■ 完成CG



スケルトンナイト

■ 完成CG



○ スケルトンイメージ

■ 完成CG



○ スケルトンソーサラー

■ 完成CG



Comment

スケルトンは、魂の抜け殻で思考が無く、「悪い魔導士」の操り人形という存在です。もともと戦士や魔術師だった者たちの亡骸であるため、その装備品はプレイヤーと似たようないでたちをしています。【松下】

■ スケルトン系：構想期イメージ



✦ アンデッド系

■ アンデッド系：バリエーション設定1



Comment

アンデッドは、生への執着から人に襲いかかってきます。生前の記憶を持っており、戦士として死んだ者は武器を使った攻撃をしてきます。ただ、スケルトンと違って、うまく行動を制御できません。【松下】

■ アンデッド系：バリエーション設定2



■ アンデッド

■ 完成CG



Undead

■ ウォリアーアーンデッド

■ 完成CG



Undead Warrior

■ フアットアーンデッド

■ 完成CG



Fat Undead

■ ラージアーンデッド

■ 完成CG



Giant Undead

✧ その他の敵：完成CG

■ 界王



■ 盗賊団



■ “救済”メンバー



✦ 環境生物：完成CG

■ ウサギ



■ 大ネズミ



■ ネズミ



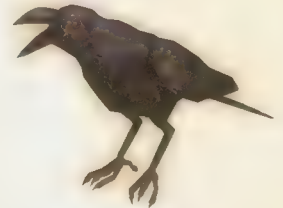
■ 海鳥



■ 小鳥



■ カラス



■ 鹿



■ 牛



■ ヘビ



■ カブトグモ



■ 野豚

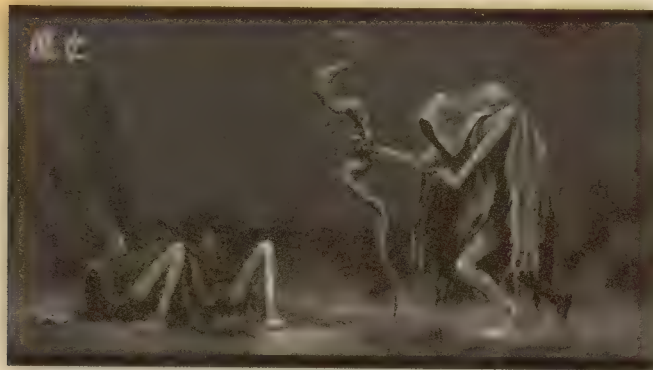


■ 大コウモリ



✦ 未登場モンスター

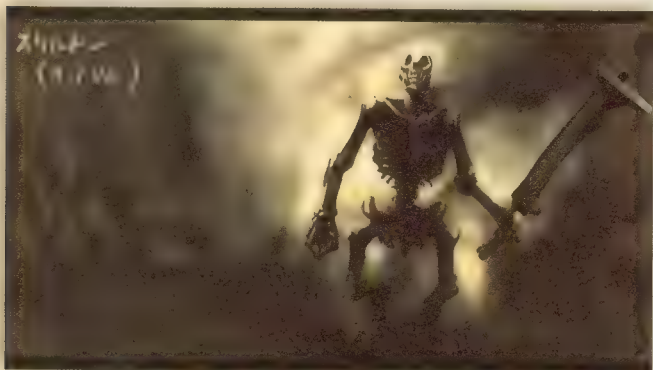
■ ウィッチ



■ オーク



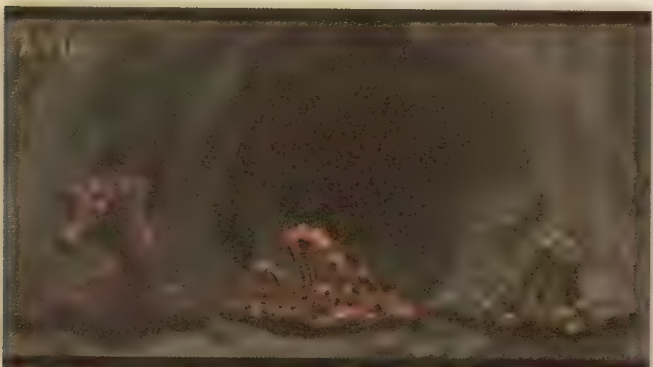
■ オークスケルトン



■ ジャイアント



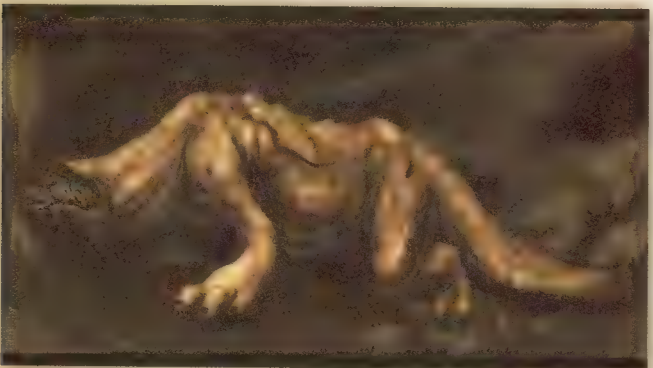
■ スライム



■ デーモン



■ ベヒモス



■ ジャイアント(イメージ)



■ フロストジャイアント



Comment

『ドラゴンズドグマ』の世界に存在していたかもしれないモンスターたちです。過去だったり、他の地域のどこかには、こういったモンスターがいる(いた)のかも……。【松下】

Dragon's Hoof
OFFICIAL DESIGN WORKS



WEAPON &
ARMOR

✦ 片手剣

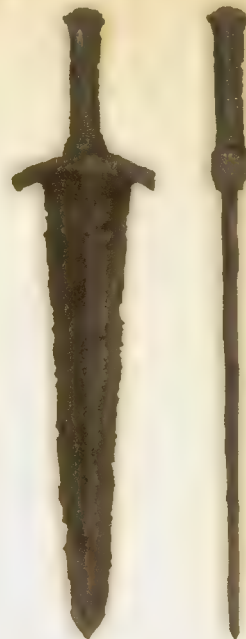
■ ランディングソード



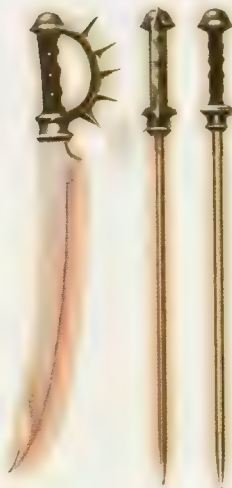
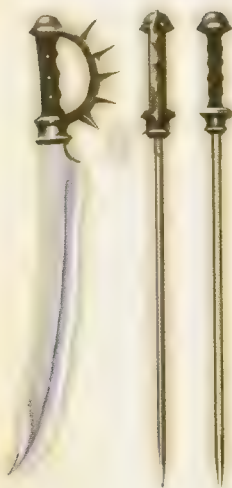
■ ブロードソード



■ 錆びた片手剣



■ カットラス



■ トウレイスリピーデス



■ タイトチンクエディア



Comment

「トウレイスリピーデス」はチームに入って最初に描いた剣ですね。剣はどれも刀身のラインが難しいです。「ドラゴンズドグマ」は最初から最強の剣としてデザインしました。片手剣の中で最も多くのデザイン案を描いています。【荒木】

■ シルバーレイピア



■ バスタードソード



■ クロスチンクエディア



■ ローズトーンズ



■ ドラゴンズドグマ



■ ドラゴンズドグマ：デザイン案



■ ドラゴンズドグマ：初期デザイン案



■ アスカロン



■ リディル



Comment

個人的に気に入っているのは「ローズストーンズ」と「リディル」です。「ローズストーンズ」は「カットラス」の流用で作れるようにデザインしたつもりですが、作業が進む中で新規で作るのと変わらない感じに……。【荒木】

■ リディル：デザイン案



■ センスオブワウンド



■ ストロングハチェット



■ センスオブワウンド：デザイン案

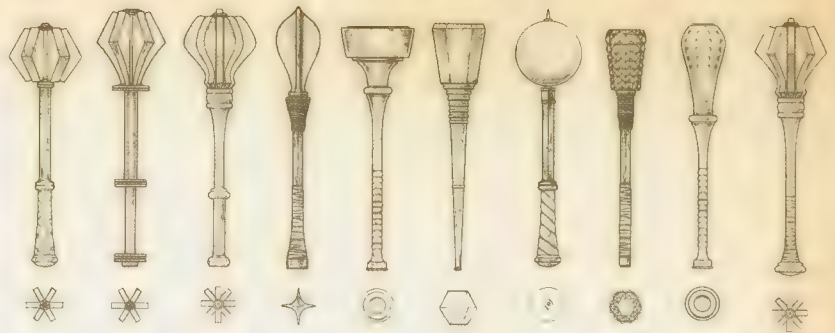


★ メイス

■ メイス



■ メイス：デザイン案



■ 錆びたメイス



■ サウザンドトゥループス



■ バドデストラクション



■ モルゲンステルン



■ パワーブーク



Comment

武器系統として、メイスからデザイン作業を始めました。最初に描き始めた系統なので、絵も手探り状態ですね。「リンロッドスクリュウ」は、刃の枚数やひねり具合をいろいろ描き直してここに落ち着きました。【大住】

■ インゴットクラブ



■ スティールビーク



■ ドラゴンズツール



■ サウザンドスティング



■ ドラゴンズグルズ



■ リンロッドスクリュウ



■ ツインゴッド



■ アックスカル



■ アックスカル：デザイン案



■ アームスフロムキング

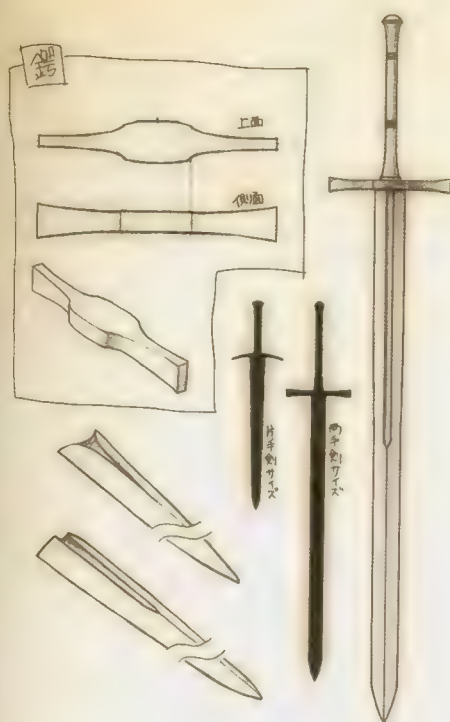


Comment

「アックスカル」と「アームスフロムキング」は、どちらもDLC武器です。「アックスカル」の方はスケルトン戦に有利で、「アームスフロムキング」は金銭面で役立ちます。ちなみにハンマー部には本編中の通貨が刻まれています。【荒木】

✦ 大剣

■ ツーハンデッドソード



■ ウォーブレード



■ ウォーブレード：デザイン案



■ 錆びた大剣



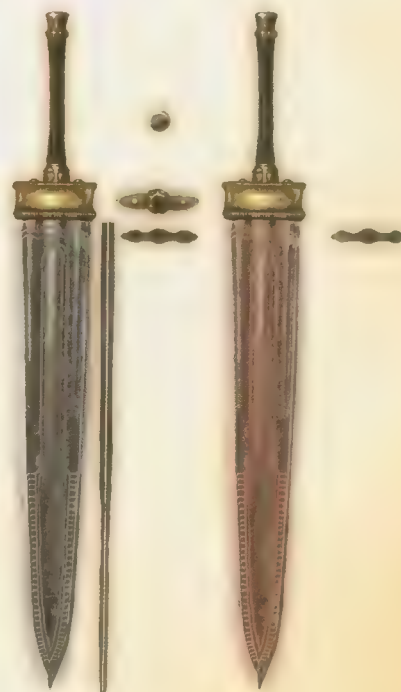
■ グレートソード



■ フランベルジュ



■ トレイスピリナシディル



Comment

大剣は片手剣よりもスケール感の調整などで苦労しました。実在する剣から、「この世界ならこんな感じのアレンジがなされるだろう」と考えながらデザインしました。【荒木】

Greatsword

■ フランベルジュカサデイス



■ グラップビクトリー



■ ランスソード



■ ウォンデッドハート



■ セイビングブレイス



■ ドゥエルズインザライト



■ イラキリス



■ ドラゴンズドグマギガ



■ ドラゴンズドグマギガ：初期デザイン案



■ ドラゴンズドグマギガ：中期デザイン案



■ ドラゴンズドグマギガ：シルエット案



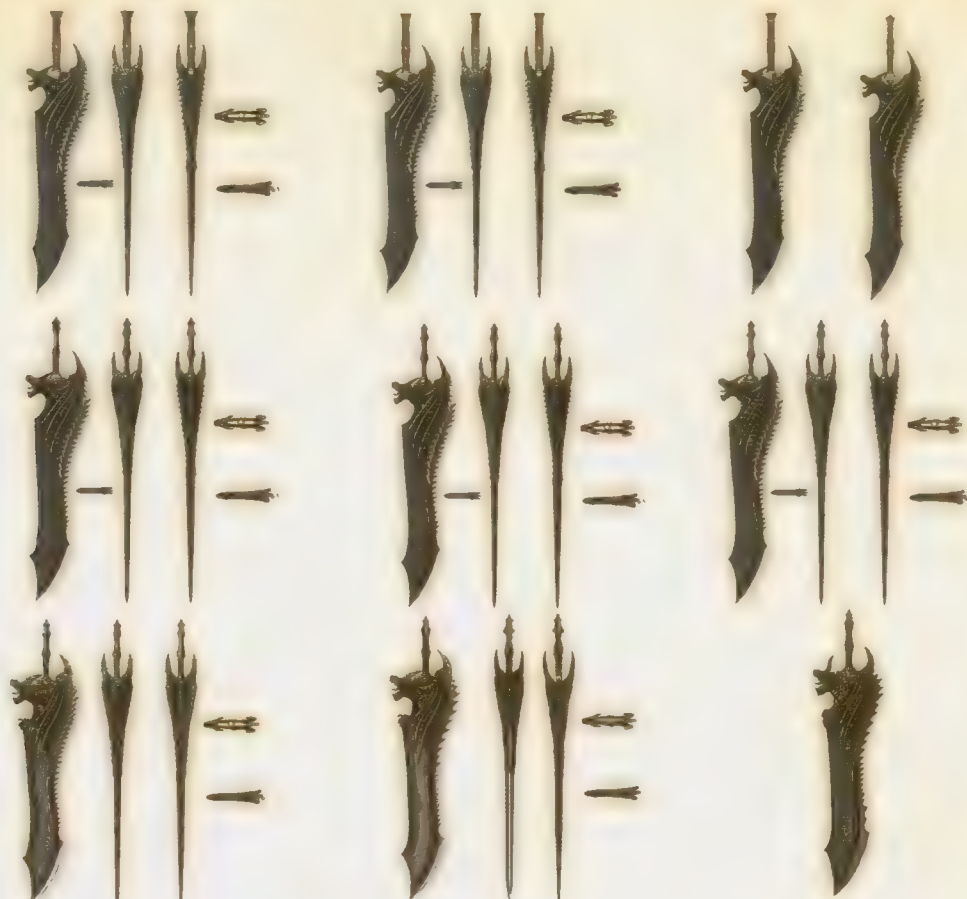
■ DDD



Comment

このゲームではドラゴンは特別な存在なので、ドラゴンを象ったデザインは、一筋縄ではいきません。形が決まってからの細部に対するアートディレクターの情熱がハンパじゃないので、それに応えるべく一生懸命描かせていただきました。【荒木】

■ ドラゴンズドグマギガ：後期デザイン案



■ DDD：デザイン案



✦ ウォーハンマー

Warhammer

■ ジャッジハンマー



■ ジャッジハンマー：デザイン案



■ 錆びたウォーハンマー



■ シャープコルム



■ シャープコルム：デザイン案



Comment

ウォーハンマーも、実在する形から「この世界ではこうなっていくだろう」とイメージしてデザインしました。高い攻撃力がありつつも、きちんと持って振れそうな感じになるよう心掛けています。【荒木】

■ アイアンアーチン



■ アイアンアーチン：デザイン案



■ アイアンハンマー



■ アイアンハンマー：デザイン案



■ トライヘッド



■ ブラックマター



■ トライヘッド：デザイン案



■ ビーストシンボル



■ ビーストシンボル：デザイン案



■ ドラゴンズヘッド



■ ドラゴンズヘッド：デザイン案



Comment

ウォーハンマーの中でも、「ドラゴンズヘッド」は特に楽しく描かせていただきました。チームの人間には「杖みたい」と言われたりしますが、れっきとしたハンマーです。【荒木】

■ エンジェルフィスト



■ エンジェルフィスト：デザイン案



■ チェストブレイカー



■ スパインナッツ



■ フィスタミナ



■ ラストサイクロプス



✦ ダガー

■ ダキアエネシス



■ ダキアエネシス：デザイン案



■ スリットダガー



■ スリットダガー：デザイン案



■ 錆びたダガー



■ ブレイブスピア



Comment

このゲームのダガーは二刀流かつ逆手で構えるので、そう構えたときに映えるようなデザインを心掛けました。中でも気に入っているのは「ブレイブスピア」。この武器はどこかに落ちていたので、ぜひ見つけて使ってみてください。【荒木】

■ スティレット



■ スティレット：デザイン案



■ ヘブリーエッジ



■ ヘブリーエッジ：デザイン案



■ ディープクリムゾン



■ ディープクリムゾン：デザイン案



■ ヴォウジェダガー



■ バルディッシュダガー



■ スナグダガー



■ リザードスタッフ



■ クリスナーガーテリー



■ クリスナーガーテリー：デザイン案



■ クリスナーガベイン



■ クリスナーガベイン：デザイン案



■ ダウジングダガー



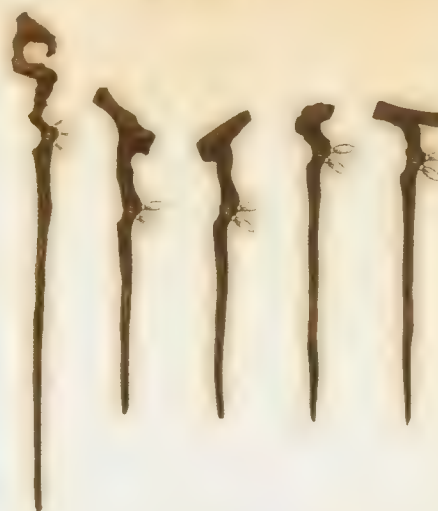
Comment

DLCの「ダウジングダガー」は、本当はボーンのようにヒントを出してくれる武器に仕上がったんです。いろいろな都合で、お宝がある場所を振動で教えてくれる形になりました。【荒木】

■ ウッドスタッフ



■ ウッドスタッフ：デザイン案



■ パームフラワー



■ 錆びた杖



■ サイレントグレイス



■ スカイアンカー



■ パームツリートップ



■ アイアンロッド



■ スペルキャストイング



■ ドラゴンズロッド



■ ネイルフリード



■ パワーオブポーン



■ チリーロッド



■ ホワイトグライド



■ ゴ布林ディスマサル



Comment

元々、杖と大杖は1つのカテゴリーだったのですが、2つに分かれることになりました。杖は大杖と並行してデザインを進めており、大杖との対比を明確にするため、構成はシンプルなものとなっています。【大住】

■ ガイドワンス



■ ガイドワンス：デザイン案



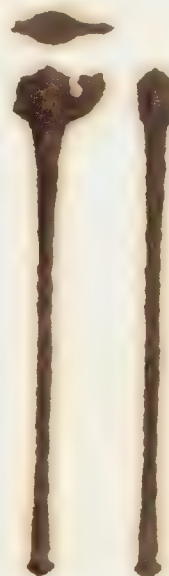
Comment

大杖は、杖の上位版としてデザインしました。上位版なのでデザイン的に制約が少なくなるため、より派手に大きく描くことができ、ノーマルの杖に比べて面白いものができたと思います。【大住】

■ パームトゥリーズ



■ 錆びた大杖



■ クレセントワンス



■ フェロウシャスホーン



■ スパイラルワンス



■ グラブドハート



■ ドラゴンズワンス



■ グレイスオブアポロ



■ ホワイトウイングス



■ ライジングドラゴン



■ エクリプス



■ マジックインザケイジ



■ イービルアイスペシメンズ



■ ラウンドシールド



■ ラウンドシールド：デザイン案



■ ペルター



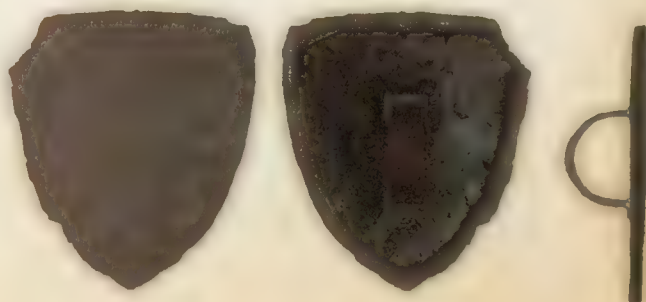
■ ペルター：デザイン案



■ 領都の盾



■ 錆びた盾



■ フェザリーペルター



■ キメラの紋章の盾



■ シャイントルジュ



■ ティーバイスカード



■ 光の紋章の盾



Comment

盾は全体的に難しかったですね。少しでも奇をてらった物にすると、盾では無い別の物に見えてしまうためです。実在する盾の良さを取り入れながら、ドグマテイストを入れていきました。【荒木】

■ ドラゴンズシェル



■ ティーバイジェット



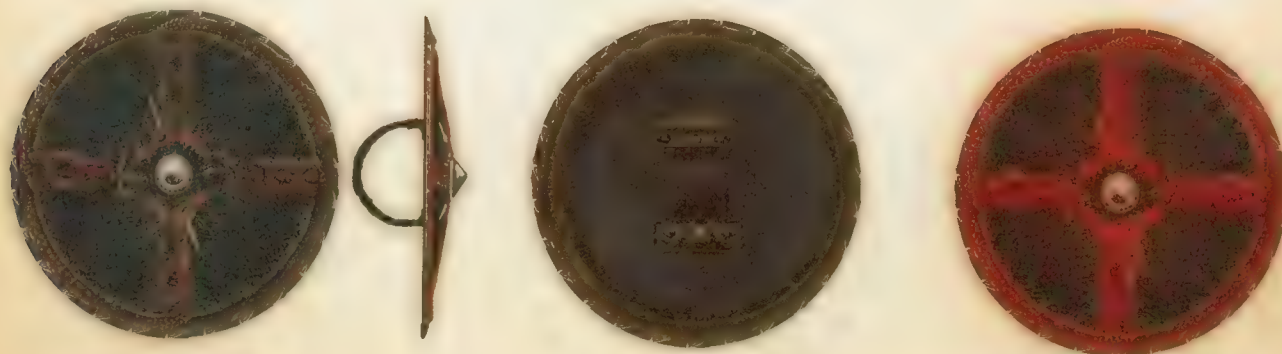
■ ヘルファング



■ マスカラーウォール



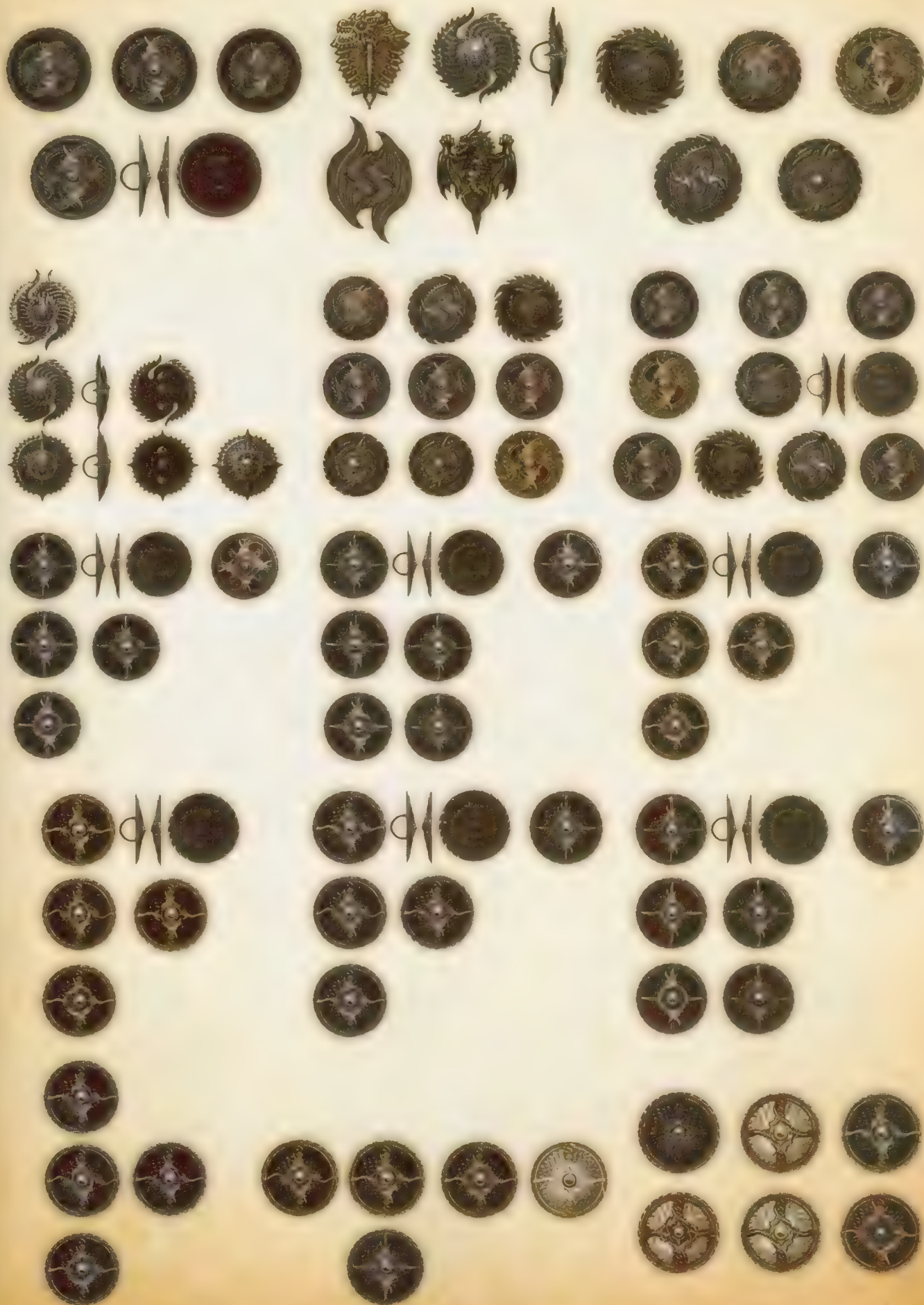
■ ドラゴンズシールド



Comment

「ドラゴンズシールド」は本当にたくさん描きました。途中、デザインが決まりかけたときのアートディレクターの印象深い言葉が「デザインとしてはこれで良いが、この盾では無い」……??? どうやら違ったみたいです。【荒木】

■ ドラゴンズシールド：デザイン案



■ ラージウッド



■ ラージウッド：デザイン案



■ 錆びた魔道盾



Comment

魔道盾は、最初は大盾だったのですが、ミスティックナイト専用の盾ということになり、魔道盾となりました。個人的には「ウィザードオブウィザード」がお気に入りです。ある騎士が持っているの、ぜひ手に入れてみてください。【荒木】

■ ウッディマジック



■ レアウドンウォール



■ ナイツオナー



■ ブルーカイト



■ ブルーカイト：デザイン案



■ ウィザードオブウィザード



■ ドラゴンズスケイル



Comment

「ドラゴンズスケイル」は、あのドラゴンの鱗でできています。この盾のデザインが決まったとき、赤いドラゴンの鱗もこの形になっていました。【荒木】

■ ドラゴンズスケイル：デザイン案



■ エンジェルスキン



■ ダークパペーゼ



■ シャインシールド



■ ゾンビグレイブ

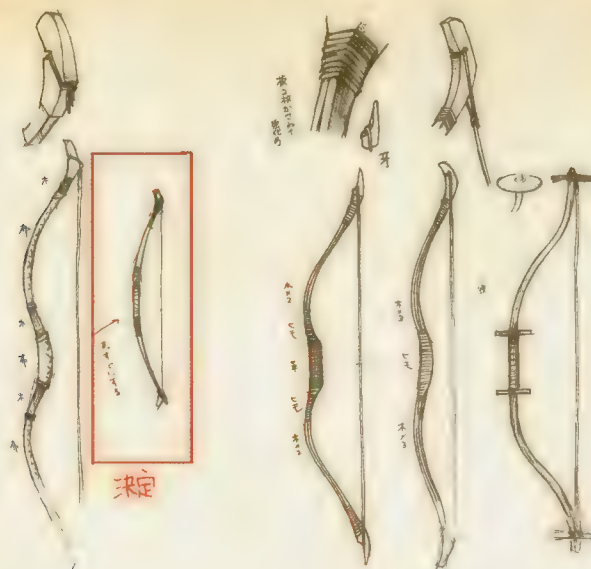


■ ブリリアンス



■ ショートボウ

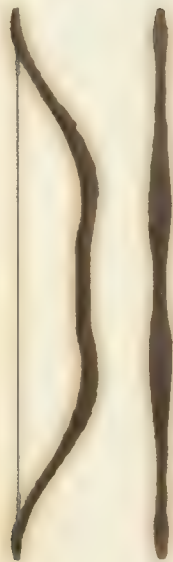
■ ショートボウ：デザイン案



Comment

弓というと、ある程度固定された形があります。本物っぽさを出しつつバリエーションを考えたのですが、デザインの幅が狭くなってしまい苦戦しました。地味になりがちなので、いろいろ出せたのではと思っています。【大住】

■ 錆びた弓



■ ホワイトウルフボウ



■ エルフストロークボウ



■ ランケボーゲン



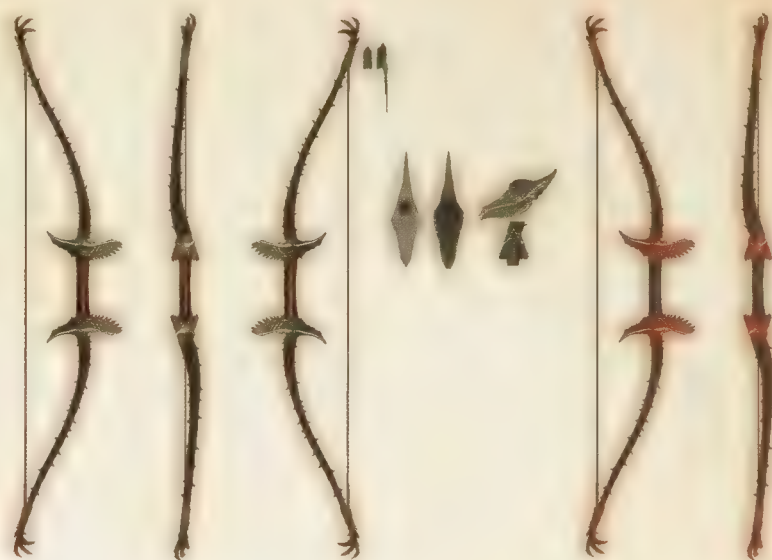
■ フリュエテッドボウ



■ ハンターボウ



■ ドラゴンズボウ



■ フェアリーズウィスパー



■ ウイングリフィン



■ スターディボウ



■ ブラッディハイド



りま
を考
しま
いる

✧ 大弓

■ ビッグボウ



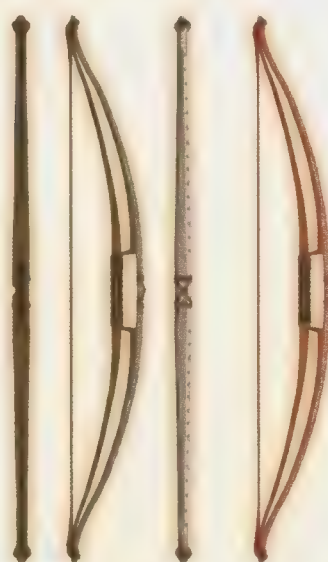
■ ビッグボウ：デザイン案



■ 錆びた大弓



■ コンポジットロングボウ



■ カスタムロングボウ



■ スクロールヒルトボウ



■ ノーブルヒルトボウ



■ ドラゴンズブリンク



■ サヴェージファング



■ ハスクオブハイドラ



■ ベゼルリュウズ

*Comment*

大弓は通常の弓よりも腕力のいる強力な弓。それがわかる様に、構造が二重になっているところからデザインが始まりました。最終的にはその構造以外の大弓もできたのですが、弓よりデザインの幅は広がったと思います。【大住】

■ 爆裂の矢

■ 睡眠の矢・石化の矢



✦ 矢・矢筒

■ 矢筒



■ 矢筒：デザイン案



■ 毒の矢・眩ませ矢



■ 沈黙の矢・油の矢



■ 会心の矢



Magic Bow

■ ヴォルテクスフロウ



■ ゲノエツィール



■ シュバルツフォーゲル



■ マギアキクロス



■ ケーリュケイオン



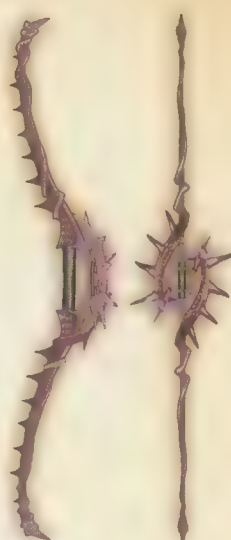
■ 錆びた魔道弓



■ ドラゴンズスペル



■ ドラゴンズスプリーム



■ ミーテムサイカーシス



■ アsproネライダ



Comment

中央に円をイメージしたパーツが組み込まれている弓。円部分が魔法陣の様な役割を果たし、強力な魔法の力を発揮するというイメージです。デザインではわかりにくいですが、円の部分には魔法文字が刻んであります。【大住】

✦ ファイター系防具

・ファイター：アイアンヘルム等

■ 決定稿



■ ラフ

制作内容：池田 智士
制作：金井 博之

■ バリエーション設定



Comment

「アイアンシリーズ」はゲーム試作段階から、現実の甲冑のディテールを考慮してデザインしました。これが装備デザインの最初の決定稿でしたが、社内の他部署の声は「この地味なので大丈夫か？」というものでした。【池野】

○ファイター：コート系

■ 決定稿



■ バリエーション設定



■ ラフ



■ ファイター：魔獣シリーズ

■ 決定稿



■ ファイター：魔獣シリーズ

■ 決定稿

■ 構造設定

■ ラフ



・ファイター：バーバリアン系

■ 決定稿



■ 完成イラスト



■ 構造設定



ファイター：蛮族系

決定稿



バリエーション設定

実際にセッティングしたいものは5点。
そのほか、他の蛮族パーツの組み合わせ
なども考えています。

← 低レベル
1



ラフ



Comment

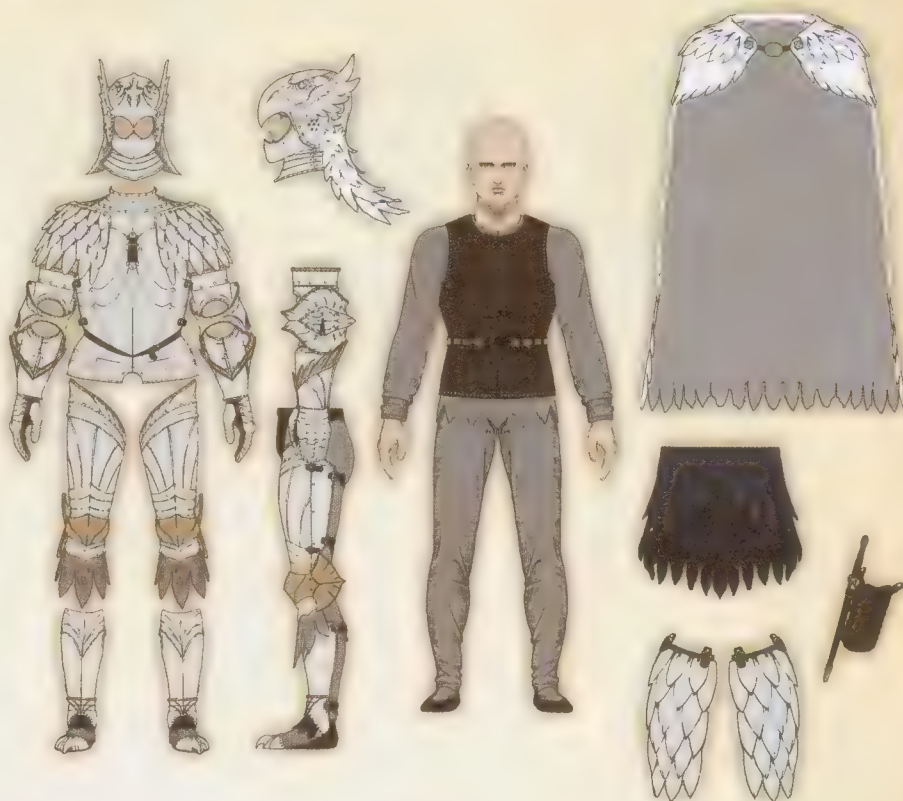
着合わせ時のバリエーションの幅を出したかったので、正義の甲冑騎士から蛮族、銃士系など、様々なニーズに対応できるように工夫しました。なのでゲーム的に色変えバリエーションやパーツのON・OFFでのバリエーションが出せなかったことは残念至極でした。次があれば……。【池野】

○ファイター：グリップスシリーズ

■ 決定稿



■ 構造設定



○ファイター：ヴァイシャスシリーズ

■ 決定稿



■ 構造設定



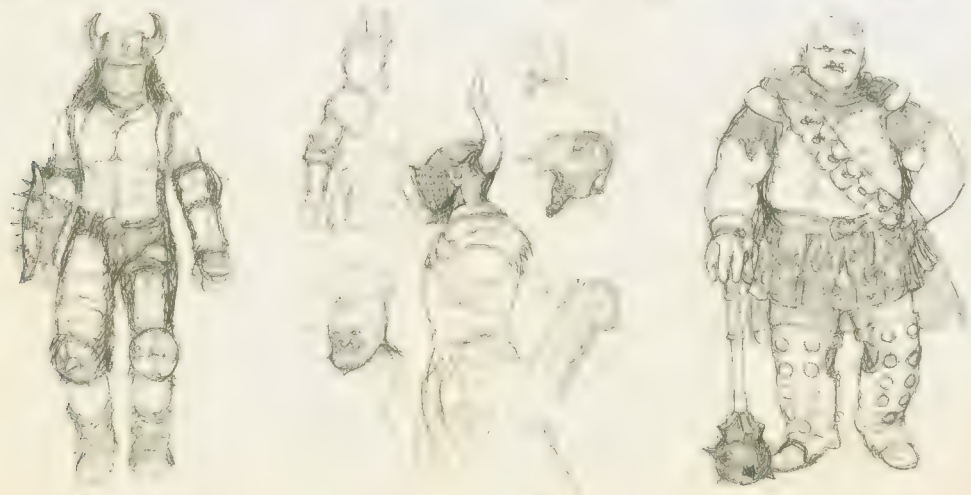
■ ラフ

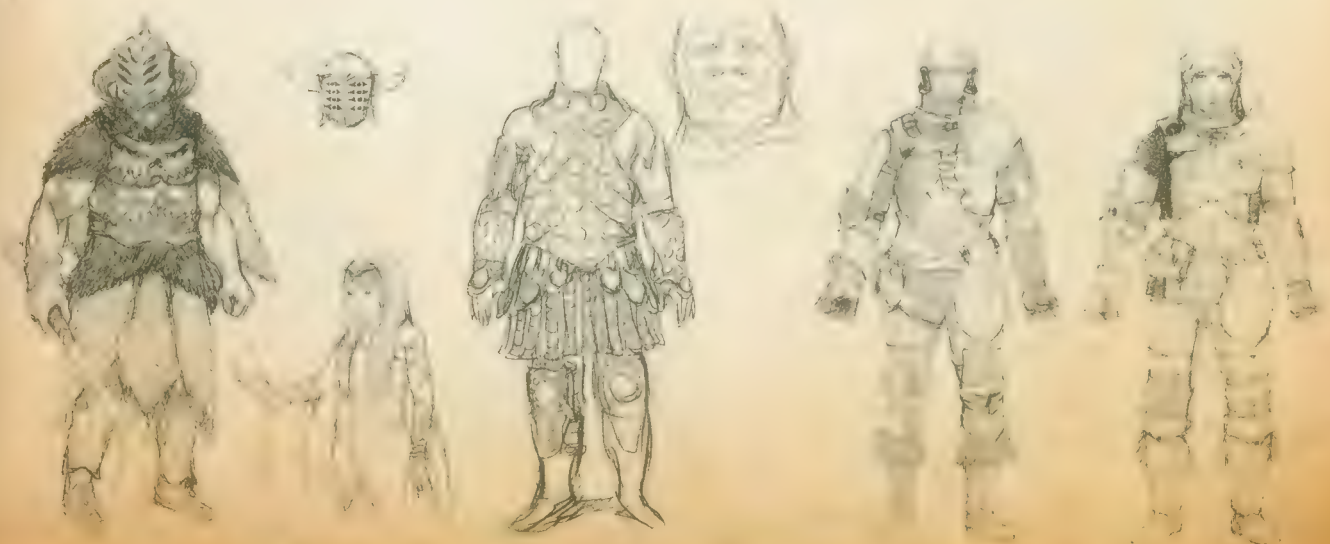


・ファイター系防具ラフスケッチ集









✦ ストライダー系防具

● ストライダー：レザージャケット等

■ 決定稿



■ 構造設定



● ストライダー：ハンタージャケット等

■ 決定稿



■ 構造設定



ストライダー：アイアンロリカ等

■ 決定稿

■ 構造設定



■ ラフ



ストライダー：情熱のパレオ等

■ 決定稿



Comment

ストライダーの装備も、いろいろなバリエーションが出るよう、デザインの幅を大事にしています。オーソドックスなものから忍者、中国風など、いろいろと考えていました。【池野】

ストライダー：アイアンヘッド等

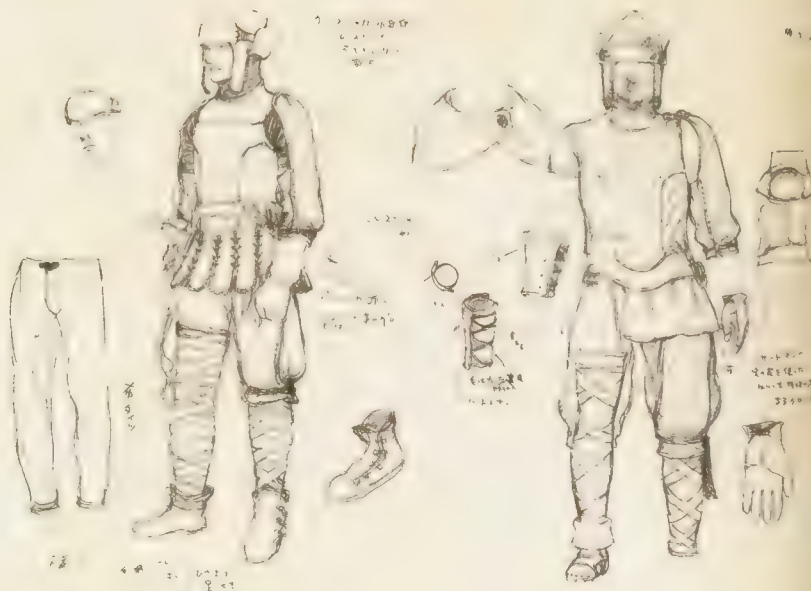
決定稿



Comment

ストライダーで一番最初の決定稿は、この「アイアンヘッド」です。ストライダー装備については、例えば着物風など、まだ実現できていない構想もあるので、次の機会があればチャレンジしたいです。【池野】

ラフ



ラフ(着色)



詳細設定



・ストライダー：騎士シリーズ

■ 決定稿



■ バリエーション設定



■ ラフ



• ストライダー系防具ラフスケッチ集



✧ メイジ系防具

◦ メイジ：ミシヨナリーローブ等

■ 決定稿



■ 構造設定



■ ラフ



◦ メイジ：鮮紅のローブ等

■ 決定稿



■ 構造設定



Comment

メイジ系は、これぞというネタがなかなか出ず苦労したような記憶が……もうちょっとオーソドックスでいい感じのやつが欲しいですね。今後に生かしたいと思います。【池野】

・メイジ：ダルマティカ等

■ 決定稿



■ 構造設定



・メイジ：マジシャンコート等

■ 決定稿

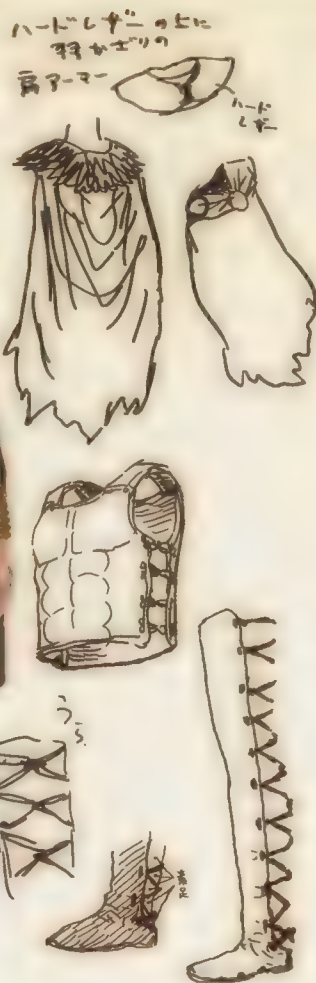


■ 詳細設定



メイジ：シキーマンローブ等

■ 決定稿



■ 構造設定



■ ラフ



■ 上級メイジ用装備案

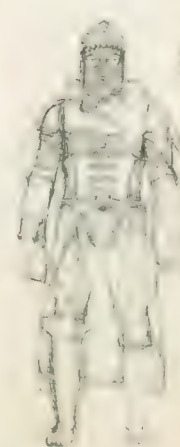
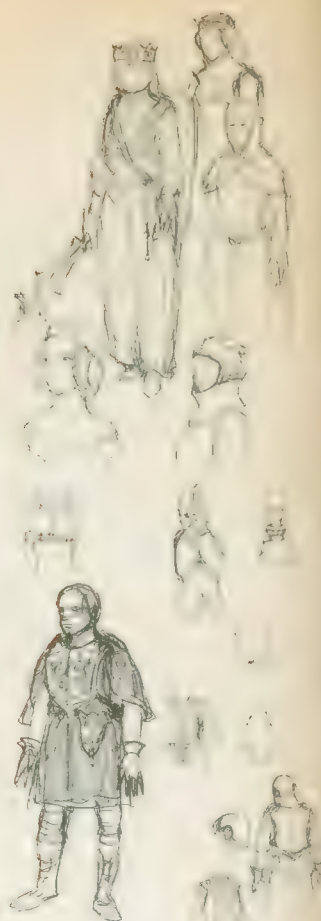
■ ラフ



Comment

「マジシャンコート」がメイジ系防具の最初の決定稿です。コートの前が中途半端に開いているデザインは一時期後悔したのですが、男女問わず腰から下を公開するコーディネートを見るたびに、前を開けておいてよかったなと思っています。【池野】

●ノイジ系防具デフスケッチ集



✦ その他の防具・DLC系防具

■ アビスシリーズ

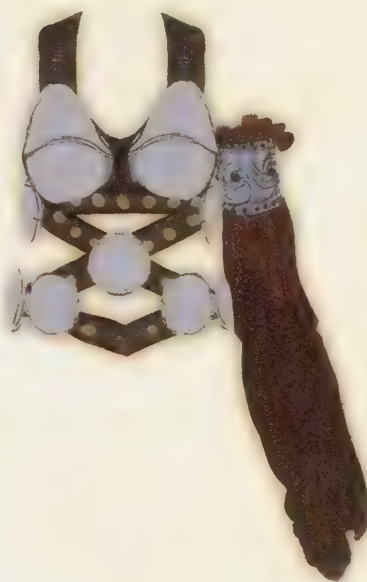


闇の属性をまとった
ウルドラゴンのウロコで
作られたと言われている装備
スケイル部分は闇のなかでも
怪しく紫に光る

■ ピクシーフード



■ ベルセルカ



■ メイデンキャミソール &メイデンペティコート



■ ドラゲーンヘルム



■ クレリックキャップ



■ エンブレムアーム



Comment

開発期間的にもキツキツの中、デザインするだけでなく、シェーダーによる特殊効果を付けたりと、すでにあるものをどう有効利用するかを考えてこれらを作りました。いかに価値のあるバリエーションを増やすかに尽力していましたね。【池野】

■ 英雄シリーズ



■ ニンジャシリーズ



■ ヘレシーシリーズ



■ エミサリシリーズ



■ 太古シリーズ



■ ケイオスシリーズ



■ マスク各種

ドラゴンスレイヤーマスク Dragon Slayer 世界の権威として有名な英雄（勇者）のマスク
ベースモデルを使い直し、テクスチャーやノーマル、マスクマップ等
でバリエーションを増やし、各マスクごとに付加パラメーターを持たせる



ベオウルフ (英: Beowulf, 古英語: Beowulf) ベオウルフ (ゲルマン伝説)
グレンデル (Grendel) 敵し



アポローン Apollo (ギリシャ神話)
大蛇ピュートーン Python 敵し 弓の神



ジークフリート (Siegfried) ジーフリート (Sifrit), ザイフリート (Sayfried) はドイツの英雄伝説
悪竜ファフニール (Fafnir, Fafnir) ファフニール 敵し 竜剣バラムンク (Balmung)



ノヴゴロド公 Dobrynya Nikitich (ロシア英雄伝説)
Zmay Gorynych (多頭竜) 敵し



■ その他の装備：構想期デザイン&ラフ集1



■ 覇者のマント

覇者のマント

ちょっと紫の入ったグレートーン
の肩あてに赤みがかった
薄いファーがつき
マントは深緑
光沢の部分を経目には
全体にモノトーン調
だが、肩あてにたいして
マントのほうが温く
締まるコントラストに
してください。
肩あてで見て、マントが
出るように 濃さ、
厚さのトーンは
調整しましょう。

あと、元は三段
あった肩あての
中間を開いて
より使いまわし感を
へらしてもらえますか。



■ 幻獣のマント



■ 未登場装備品



■ その他の装備：構想期デザイン&ラフ集2



Dragon's Dogma
OFFICIAL DESIGN WORKS



STAGE & ITEM

※ カサディス

■ 村長の家

■ カサディス・村長の家（集会所）

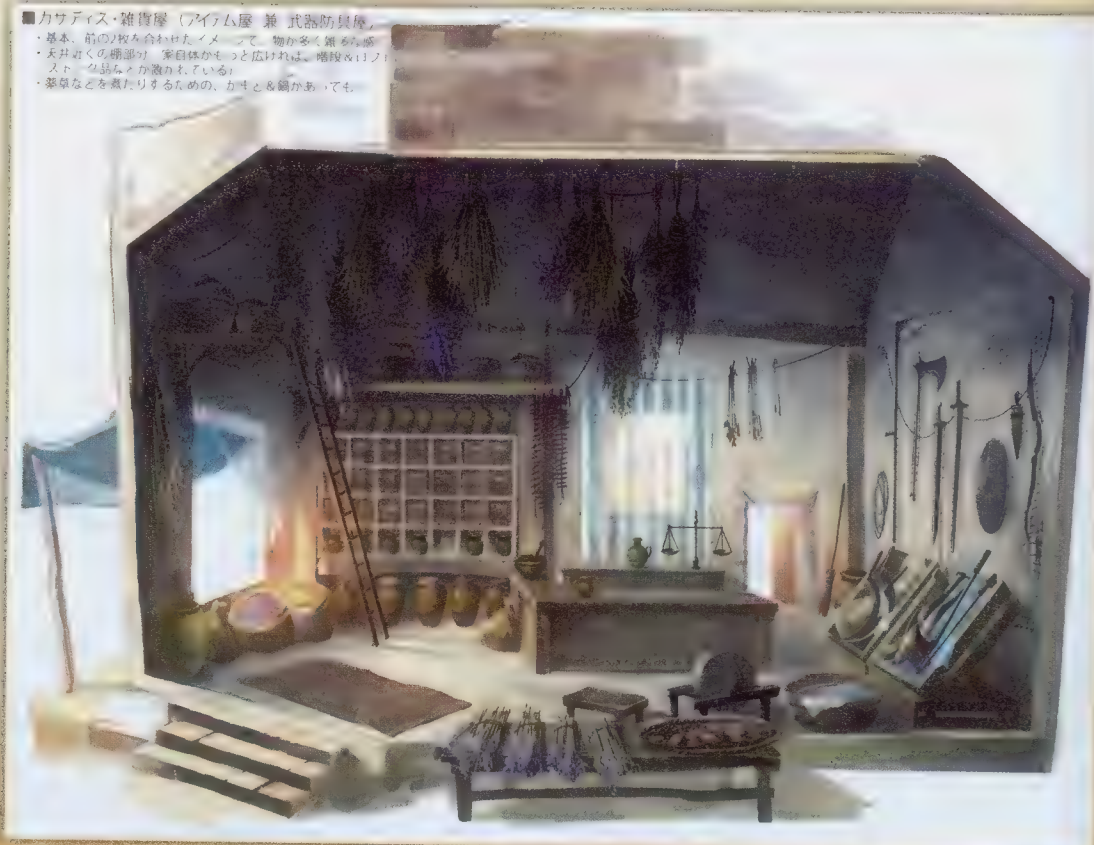
- ・大きめで豪華な書架のテーブルとベンチ。土掛け用の布など（怪盗人を驚かせる場所）
- ・部屋の奥には、村長が現役時代に使っていた鎧、槍、幕の飾りにしたものなどが置かれていた（千子の巫女設定が無くなったので、祭壇は消しました）
- ・壁の片隅には、武器防具類が並べられた。棚に詰め込まれていたり（プレイヤーに初期装備を選ばせる場所）



■ 雑貨屋（未使用）

■ カサディス・雑貨屋（アイテム屋 兼 武器防具屋）

- ・基本、前の2枚を合わせたイメージ。物が多く集まる場所
- ・天井近くの棚部分、家自体がもっと広ければ、増設が1フロアくらいはあったかもしれない
- ・茶室などを煮たりするための、カマと鍋がある





■ 栈橋 (構想期)

■ 道具屋 (未使用)

■ カサデイス・アイテム屋

- ・何段もの棚、そこに専らぐらら (中身は薬草や木の葉、スパイス類、精油など)
- ・それらを量る計量器 (天秤など)、木製乳鉢
- ・天井にもストック分の草などがたくさん吊るされている
- ・陶器は南仏風の黄・グリーン、もしくはテラコッタ系

・村の第一層のお祭りや配られるお水
玄関先、後ろの隅に置かれ
集会所の原理と同じ、緑や色どり

・手前側の壁には区切りの棚がいっぱい
(中国の薬たんす風、
カウンター後ろの方が自然?
引き出しは無しでも...)



Comment

村のテーマカラーは「青」と決め、住人の衣服や小道具のアクセント付けに使用しています。また、情景物で常に海風を感じられるように、日除けのホロや背丈の低い草木などを配置して演出も行いました。【鈴木 (謙)】

■ カサデイス・武器防具屋

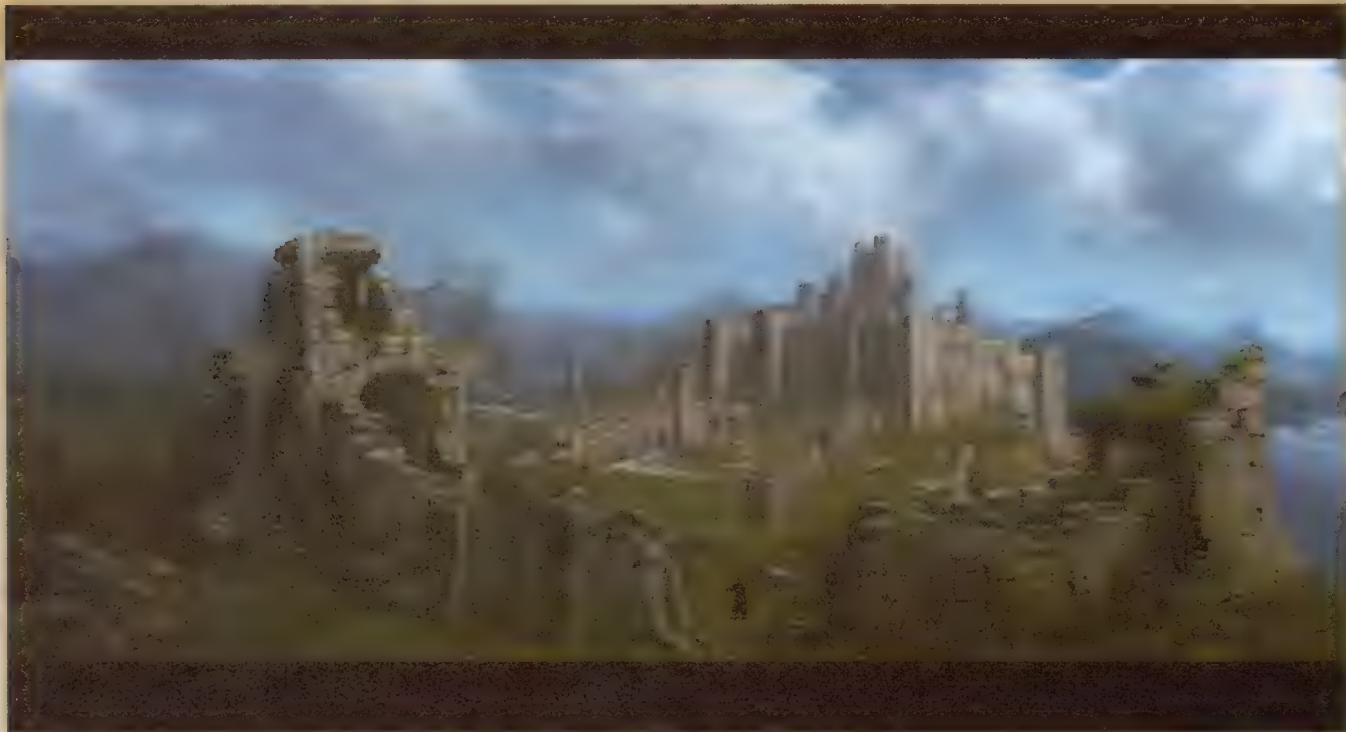
- ・田舎なので品揃えが、ささい。むしろ日常雑貨の方が多く、ちっちゃな盾、鎧、鎧、鉈、小型のナイフなど
- ・ちゃんとした櫛でなく、身近な木箱や樽、網を利用してディスプレイしてる感じ (イメージはトロ箱たくさん)
- ・一部、土間のようになっていて砥石など手入れ用の作業道具が置かれてる (もしくは店前に作業コーナー?)



■ 武器防具屋 (未使用)

✧ 領都グラン・ソレン

■ 全体イメージ1



■ 全体イメージ2



Comment

フィールドの崩れ去った城壁跡は、かつて繁栄した面影を所々に残しています。現在築かれている城壁に関しては、比較的時代は新しく、対魔物を想定して積み上げられたものです。【鈴木（謙）】

■ 遠景 (構想期) 1



■ 遠景 (構想期) 2

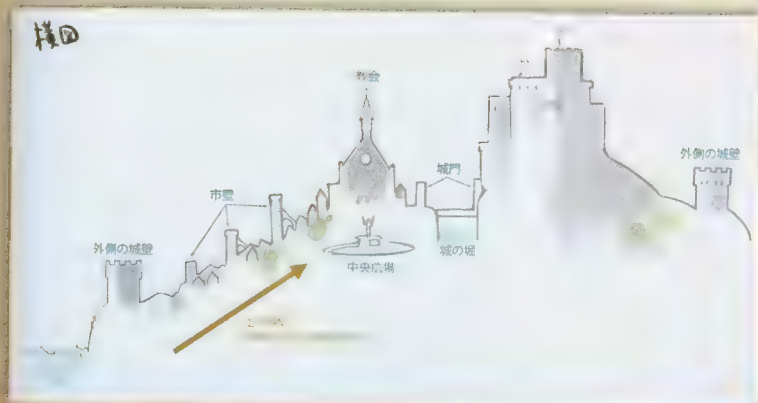
■ 王都/遠景-2
・何重もの城壁 (外側はほとんど壊れている)



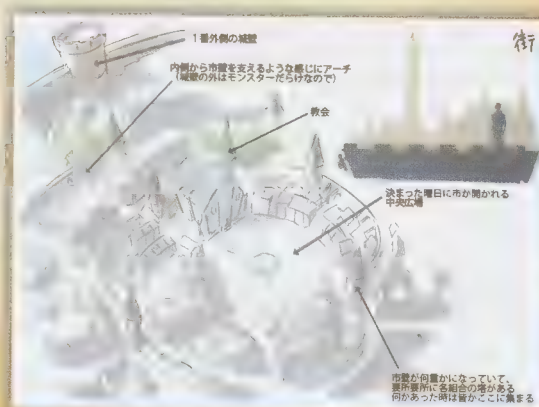
■ 領都内 (構想期) : ラフ1



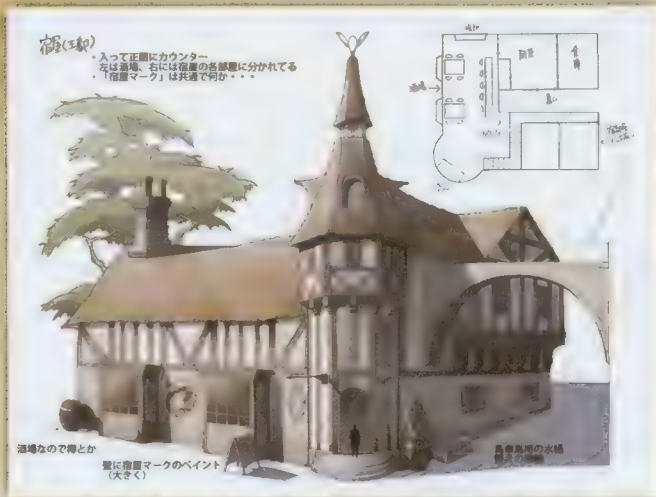
■ 領都内 (構想期) : ラフ2



■ 領都内 (構想期) : ラフ3



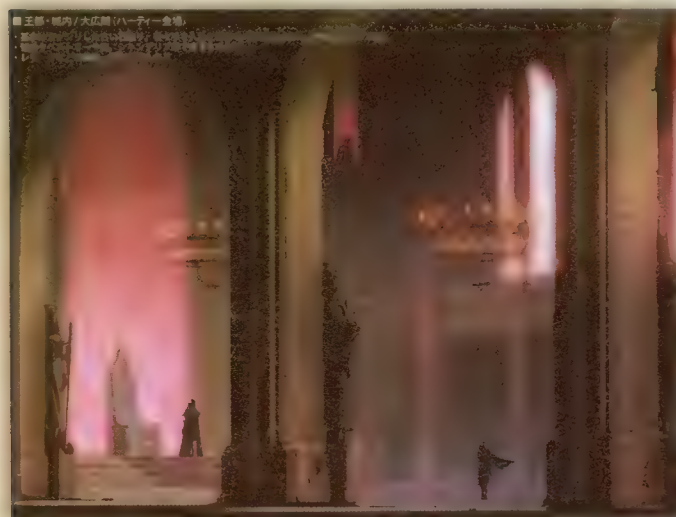
■ 宿屋 (構想期)



■ 武器屋 (構想期)



■ 城内 (構想期) 1



■ 城内 (構想期) 2



■ 城門 (構想期)



■ 遠景 (構想期) 3

■ 王都/遠景-1

- ・街の周りにも古く壊れた城壁の名残がある (裏に農家があったり)
- ・周囲には小麦畑・ぶどう畑など

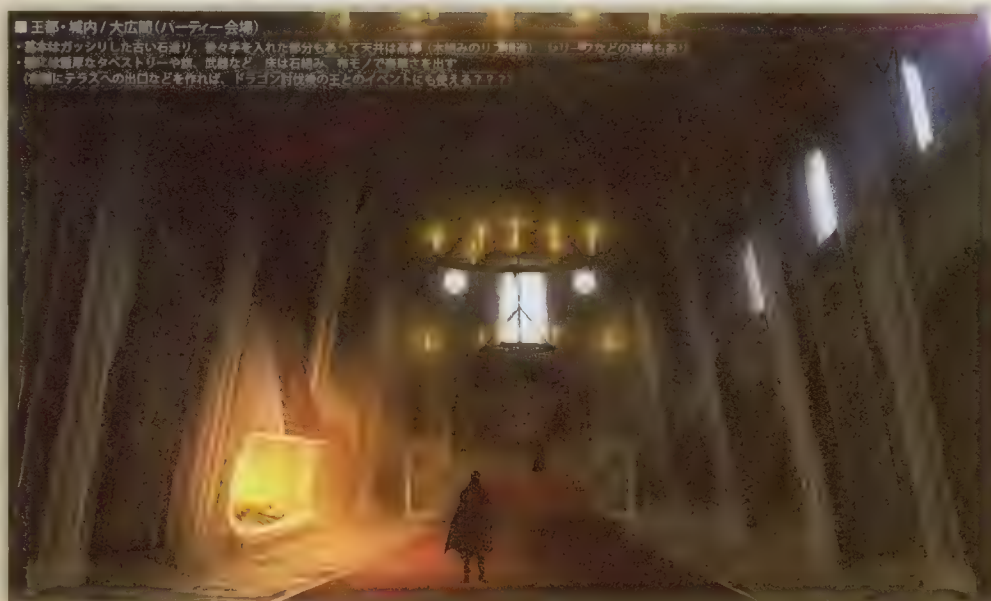


■ 城内(構想期)3



■ 王都・城内/大広間(パーティー会場)

・宮本はガッシリした古い石造り。鉄の手を入れた部分もあって天井は高層(本編みのり、実証済)。ひりひりなどの装飾もあり
・壁は石造り。床は石造り。壁で/で装飾を出す
・壁にデラタへの出口などを作れば、ドラゴン討伐後の王都のイベントにも使える???



■ 城内(構想期)4

Comment

王城が築かれたロケーションに関しては、防衛に適した水辺の丘陵地帯を選定しました。城内の構造は史実の戦城をベースにデザインされています。【鈴木(謙)】



✦ ヒルフィギュアの丘

■ 外観1



■ 入り口



■ 外観2



■ 祠内1



■ 祠内2



Comment

この周辺は常に強風が吹き荒れ、木々の成長が制限されています。ゲーム中では洞窟内部の壁画として覚者とドラゴンの関係性が刻まれています。【鈴木（謙）】

✧ 穢れ山・神殿

■ 神殿



■ 神殿外観



■ 峡谷の岩1



■ 峡谷の岩2



Comment

グランシス地方とは土壌の成分が異なるため、ステージ全体が赤茶けた色味をしています。建築様式も異なり、巨石を積み上げたアーチが特徴の一つです。【鈴木(謙)】

■ カルデラ



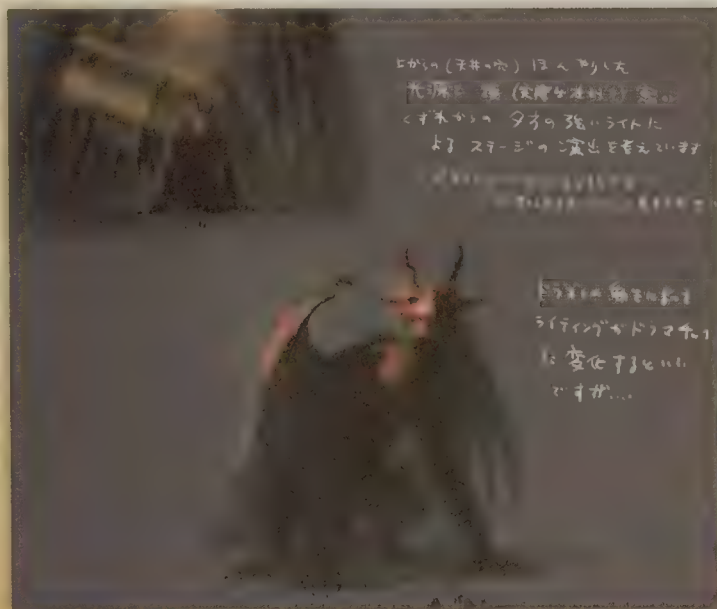
■ ドラゴン戦イメージ



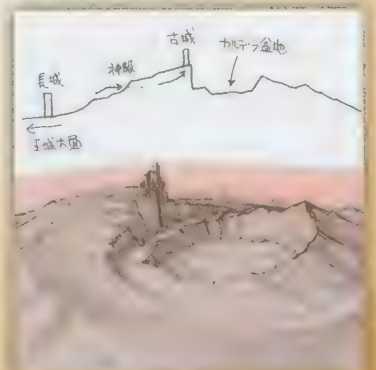
■ プロローグイメージ



■ ドラゴン謁見ライティングイメージ



■ ドラゴン戦の流れ
イメージ図



■ 呪い師の家イメージ1



■ 魔女の森 (魔女の家-A)

「ここがのんびりとした森で、ひるはるが住む家」の森に建てられている。グリーンハウスの森なので、緑の森でやぶも上気、緑のウッドハウスの家。家の下では菜草を栽培したり、養蜂をしたりするスペースあり。(村人の家々があり、森の中を歩けば森の中にある森の森)

■ 呪い師の家イメージ2

■ 魔女の家・木と家のバランス

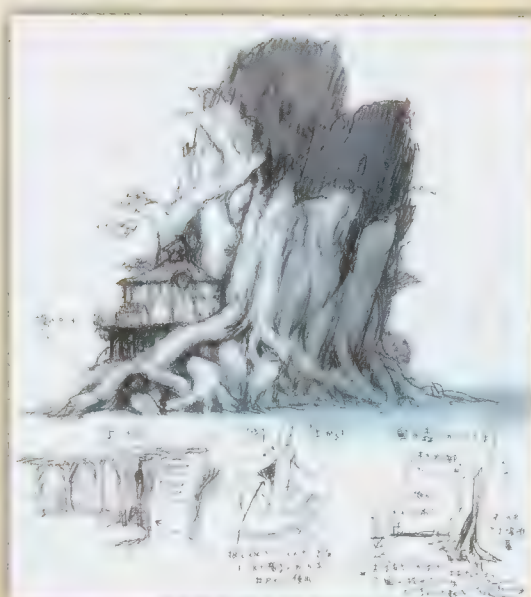
- ・巨大な切り株に家が建っている
- ・この家を建てる際に家の奥へ入ると、巨木の根が、より奥深くまで伸び、切株の中心まで入り込む
- ・階段とテラス状の切り株を登って家へ入る
- ・家の周囲は切り株で囲まれており、巨木の根が、家と切り株の間に伸びる
- ・魔女、魔女の家、村人が火をつけようと家下に集まるイベントあり



■ 森イメージ



■ 呪い師の家(決定稿): ラフ



Comment

開発時は「迷いの森」の名称で呼んでいました。その名の通り、巨木と立体交差を交えた複雑な迷宮を構築することが、このステージのコンセプトです。【鈴木(謙)】

✦ 水神の祭壇跡

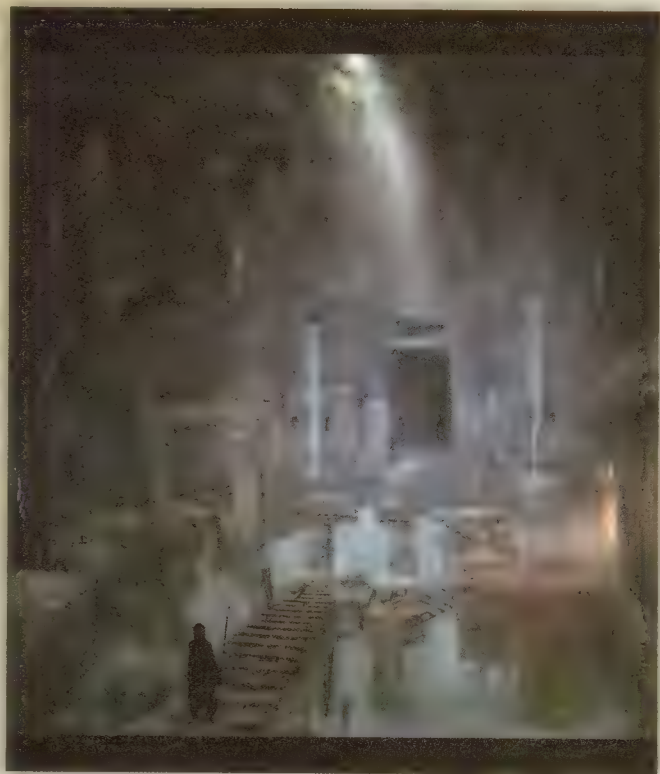
■ 入り口



■ 通路



■ 広間(水没)



■ リザードマン出現地点



■ 仕掛け扉



Comment

あらかじめゲーム序盤で訪れることを想定した、初見殺しのマップのひとつです。通路の天井を極力低くすることで、ほどよい緊張感を演出しています。【鈴木(謙)】

■ 奥部(サイクロプス戦)

✧ エヴァーフォール

■ 入り口～深部



■ 通路：ラフ



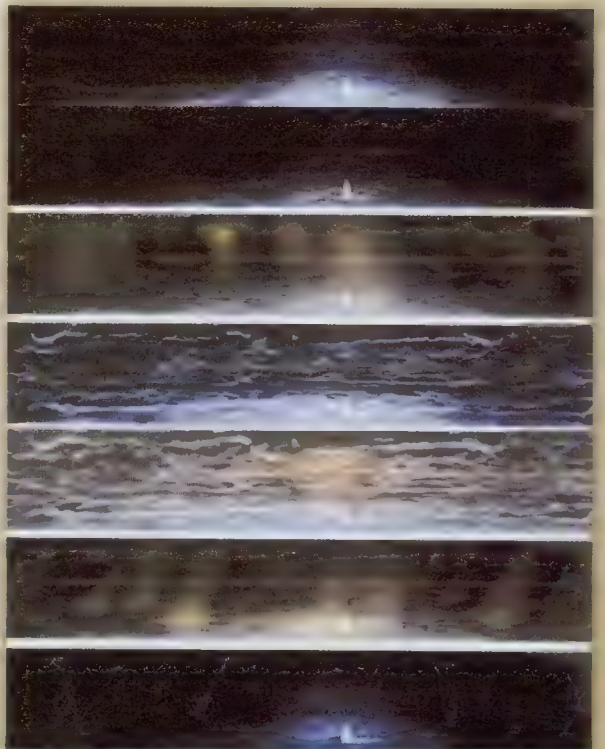
Comment

細部のディテールよりも空間デザインを強く意識したステージです。崩壊前は特に回廊部分ひとつひとつの柱のサイズ、本数、天井の高さなどには気がつかれました。【鈴木(謙)】

■ 界王との対峙：ラフ



■ 界王のいる空間



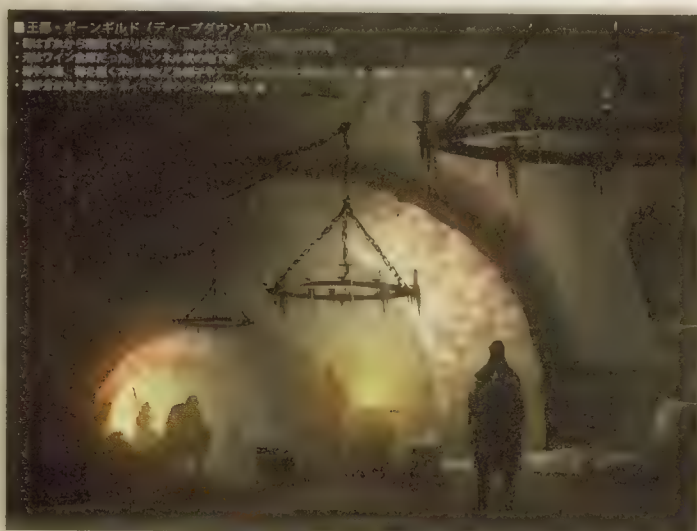
界王のいる空間
上層から下層へ降りた瞬間、下層の空間が広がる。下層の空間は、上層の空間とは異なり、非常に広大で、光の量が非常に多い。下層の空間は、上層の空間とは異なり、非常に広大で、光の量が非常に多い。

メカニクスと空間
下層の空間は、上層の空間とは異なり、非常に広大で、光の量が非常に多い。下層の空間は、上層の空間とは異なり、非常に広大で、光の量が非常に多い。

■ 入り口(構想期)1



■ 入り口(構想期)2



■ 深部(構想期)1



■ 深部(構想期)2



■ 深部(構想期)3



■ 深部 (構想期) 4



■ 深部 (構想期) 5



■ 深部 (構想期) 6



■ 深部 (構想期) 7



■ 深部 (構想期) 8



✦ 石切り場跡

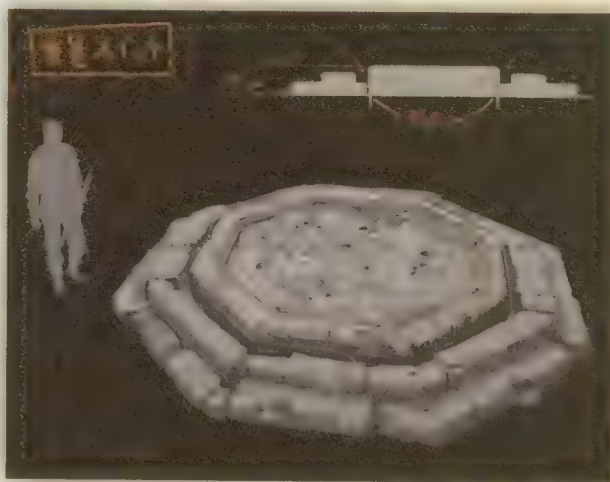
■ 広間 (オーガ戦)



■ 通路



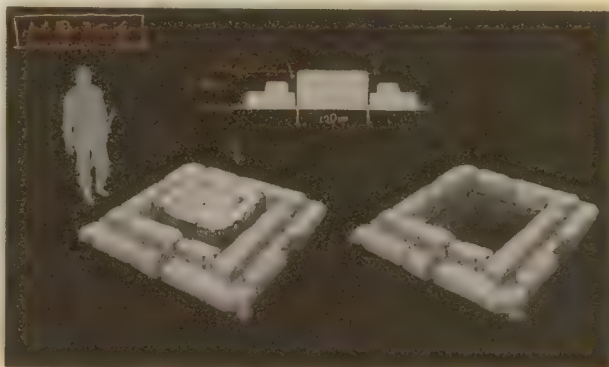
■ 重量スイッチ大



■ 入り口



■ 重量スイッチ小



Comment

領都を築く際の石材は、ここから切り出されていました。現在はグランシス中部と南部を結ぶ交通の要所として利用されています。【鈴木(謙)】

✧ 最果ての洞窟

■ イメージ1



■ イメージ2



Comment:

古代の闘技場遺跡という設定です。トルコのカッパドキアなどの岩窟住居のように、洞窟を削ってつくられています。洞窟の壁の穴がコロッセオのアーチ状の壁のようにも見てとれると思います。【鈴木(謙)】

✧ 異教の地下墓所

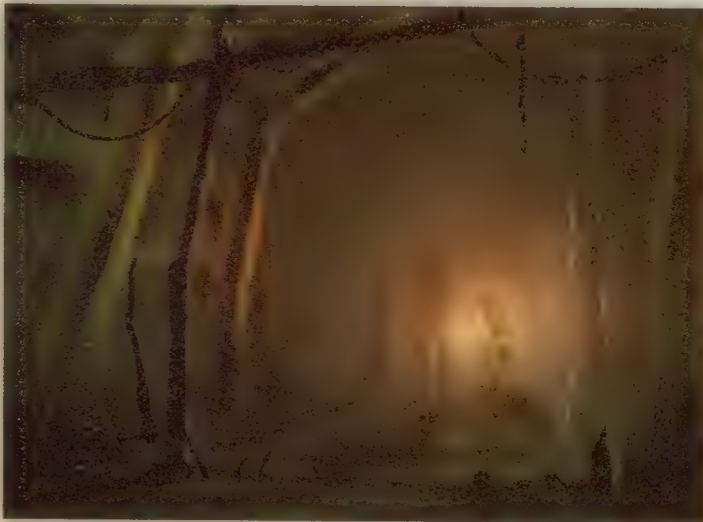
■ ボス部屋の扉



■ 昇降機



■ 通路 (構想期)



■ 地下墓所の棺



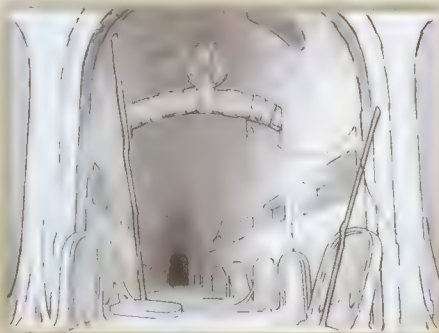
Comment

設定としては、流行り病で亡くなった人たちを埋葬するための地下墓地です。このステージはゲーム構想時期から検証用として使用していたものなので、思い入れが深いです。【鈴木(謙)】

■ 通路：ラフ1



■ 通路：ラフ2



■ 通路：ラフ3



✦ 霊吸いの峡谷

■ 全体イメージ



Comment

石灰岩の地層が、雨水などによって浸食されてできた巨大な陥没穴のダンジョンです。かつては冒険者によって兩岸が橋で結ばれていましたが、現在は朽ちています。【鈴木(謙)】

■ 入り口



✦ 宿营地



■ 儀式を行う小屋・外観

Comment

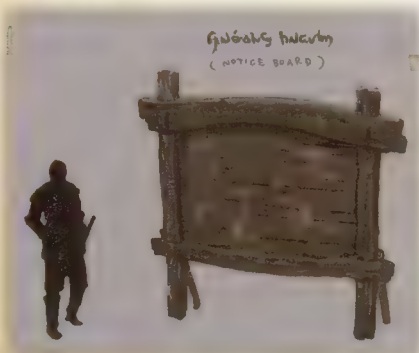
テントに使われている木材や布地は、周辺に生えている木々の色や土壌によって付くであろう汚れを考慮することで、ゲームの舞台としての説得力を高めるように心掛けました。【鈴木（謙）】



■ 儀式を行う小屋・内部

✦ 汎用オブジェクト

■ 掲示板



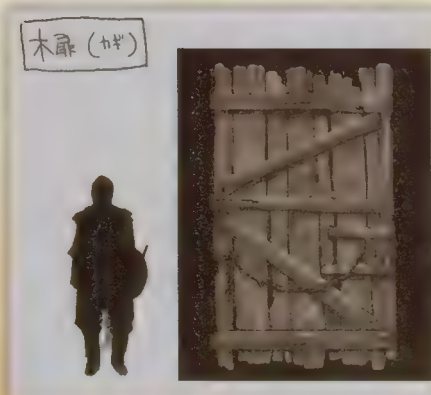
■ 仕掛けレバー



■ 仕掛け扉



■ 鍵付き扉



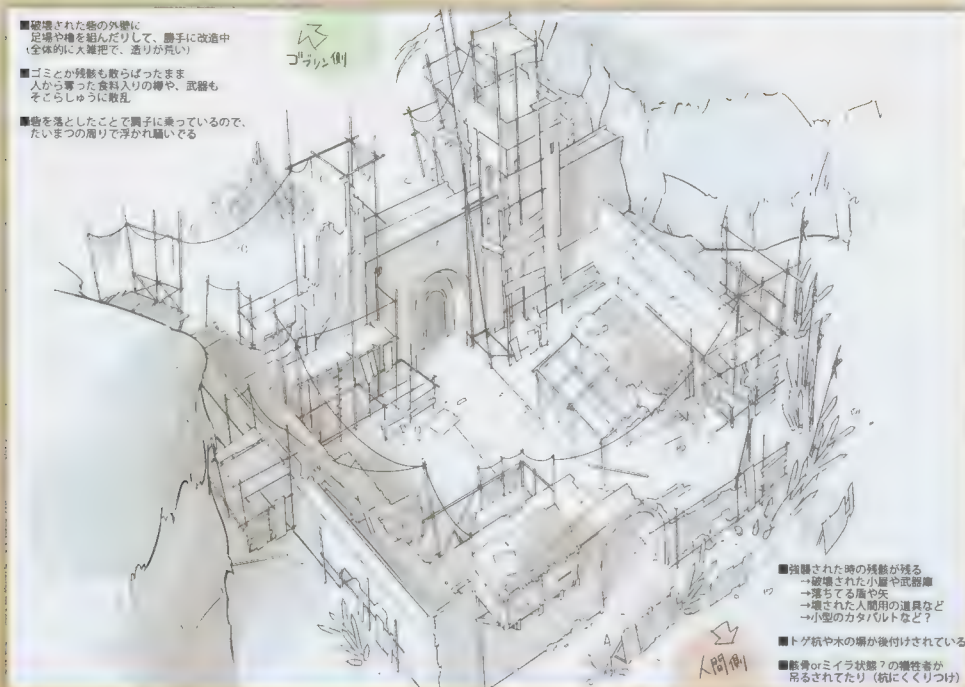
■ 点火照明



■ デザイン案1 (構想期)



■ デザイン案2 (構想期)



Comment

時代設定では長城砦と同時期に築かれたもので、ともにグランシス国境に位置し魔物の侵入を防ぐために築かれたものです。【鈴木(謙)】

✦ 風景イメージ&ラフ

■ 風景イメージ1



■ 風景イメージ2



■ 風

大昔、
この
城は
栄え
た
が、
今は
荒れ
果
た
す
た
ら
し
い
と
こ
ろ
に
な
っ
て
し
ま
い
た
。

し
お
し
た
。

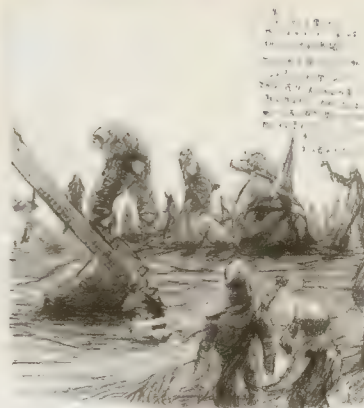
■ 風景イメージ3



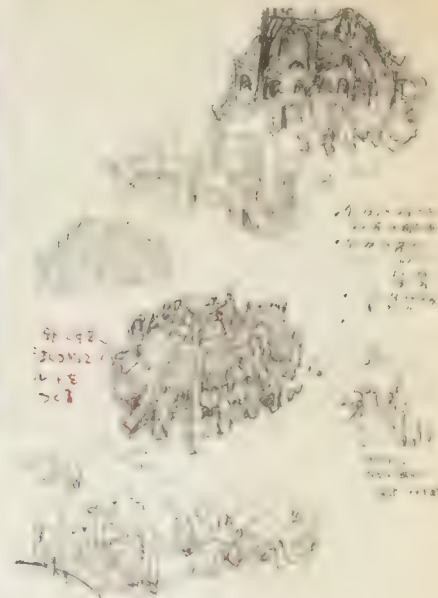
Comment

初期構想時のイメージイラストです。これを描いた頃は、歴史年代やファンタジーの度合いを模索していた時期でもありました。【鈴木(謙)】

■ 崖際の峠道(未使用):ラフ



■ グリフィン戦闘イメージ:ラフ

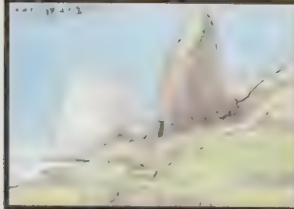


■ 巨人群との戦場跡:ラフ



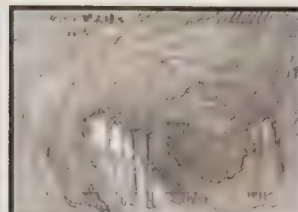
★ ステージ絵コンテ

6. 石像のたてまつり

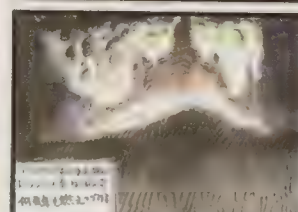
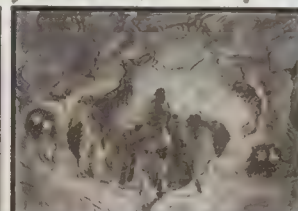
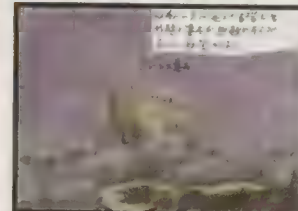


石像のたてまつり、石像のたてまつり、石像のたてまつり、石像のたてまつり

7. 石像のたてまつり、石像のたてまつり

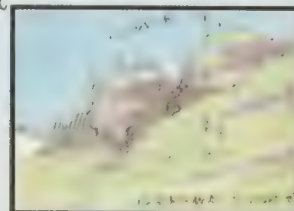


8. 石像のたてまつり、石像のたてまつり、石像のたてまつり、石像のたてまつり

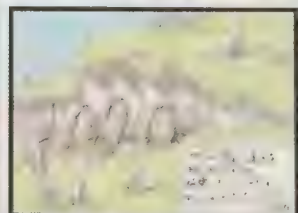


石像のたてまつり、石像のたてまつり、石像のたてまつり、石像のたてまつり

9. 石像のたてまつり、石像のたてまつり

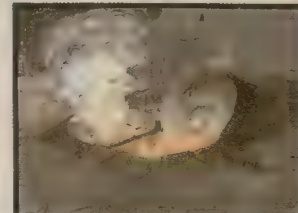
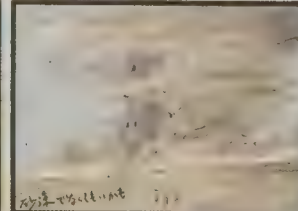


10. 石像のたてまつり、石像のたてまつり



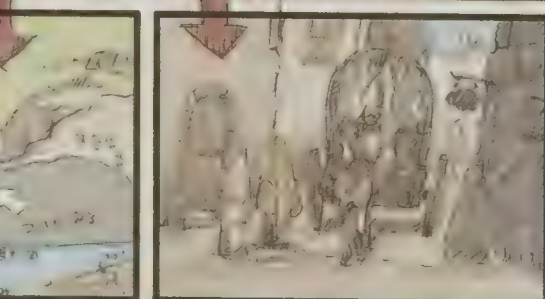
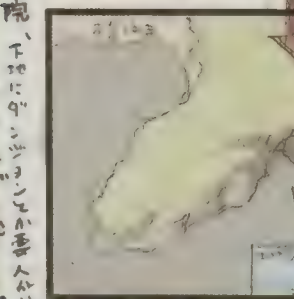
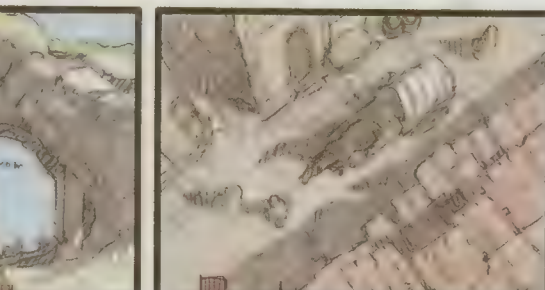
石像のたてまつり、石像のたてまつり、石像のたてまつり、石像のたてまつり

11. 石像のたてまつり、石像のたてまつり、石像のたてまつり、石像のたてまつり



石像のたてまつり、石像のたてまつり、石像のたてまつり、石像のたてまつり

12. 石像のたてまつり、石像のたてまつり



石像のたてまつり、石像のたてまつり、石像のたてまつり、石像のたてまつり

13. 石像のたてまつり、石像のたてまつり、石像のたてまつり、石像のたてまつり

Comment

これらは、オープンワールドの中で起こったら楽しいこと、怖いこと、目を引くものなどをメモ書きとして描いたものです。【田中】

✦ アイテム・道具デザイン

■ カマ：デザイン案



■ スキ：デザイン案



■ 燭台：デザイン案



■ ホウキ：デザイン案



■ バケツ：デザイン案



Comment

いろいろと案を出してもらいましたが、基本的には中世当時の形状に見合うものにしてもらっています。【池野】

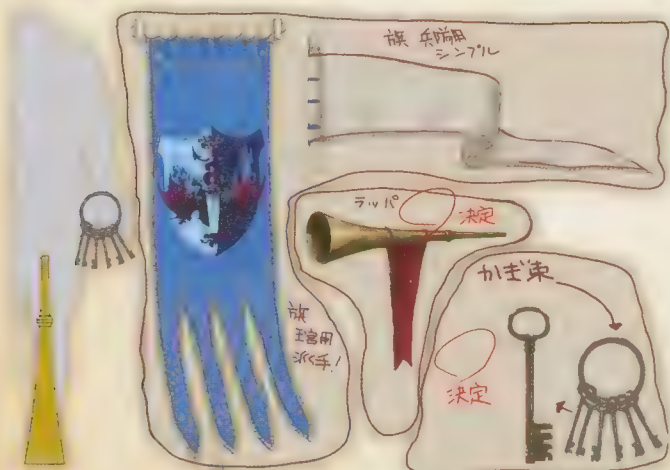
■ 羽ペン：デザイン案



■ 器類：デザイン案2



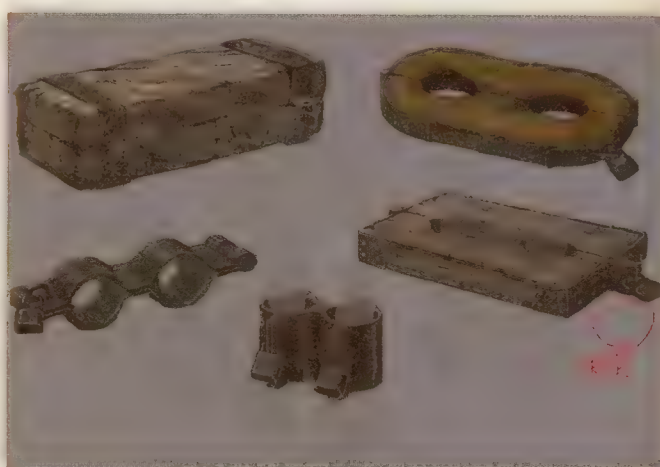
■ 兵士用アイテム：デザイン案



■ 器類：デザイン案1



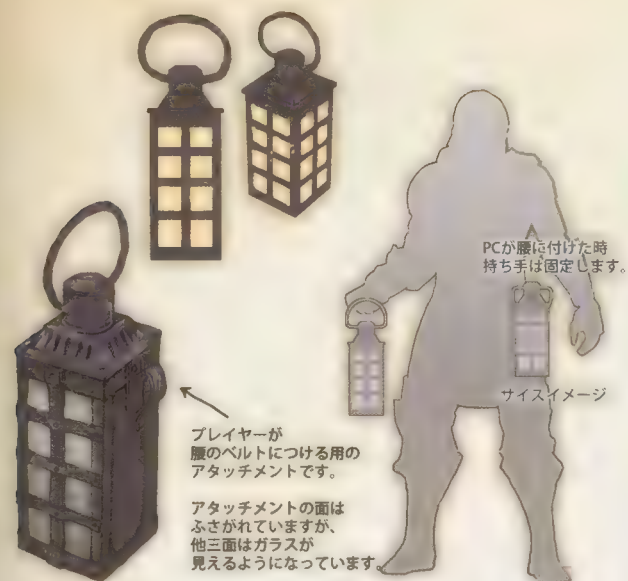
■ 手かせ：デザイン案



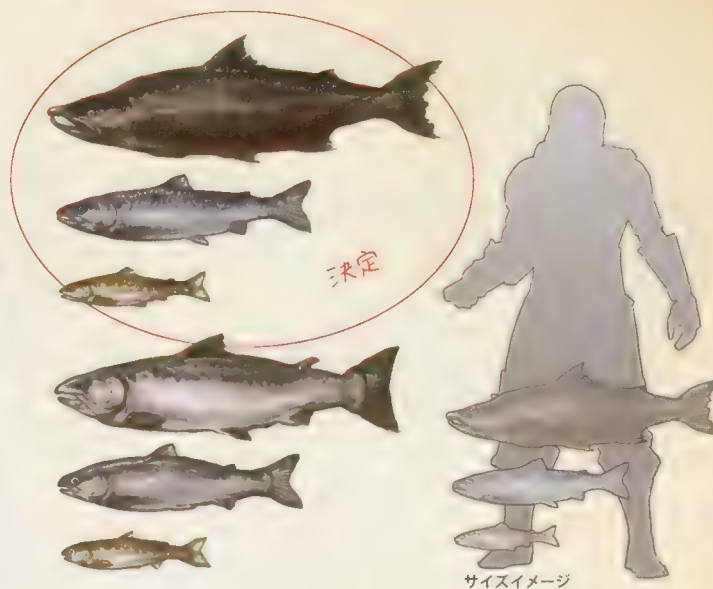
■ 領都旗：デザイン案



■ ランタン



■ 魚：デザイン案



■ 野菜・果物デザイン案



■ 密閉瓶：デザイン案



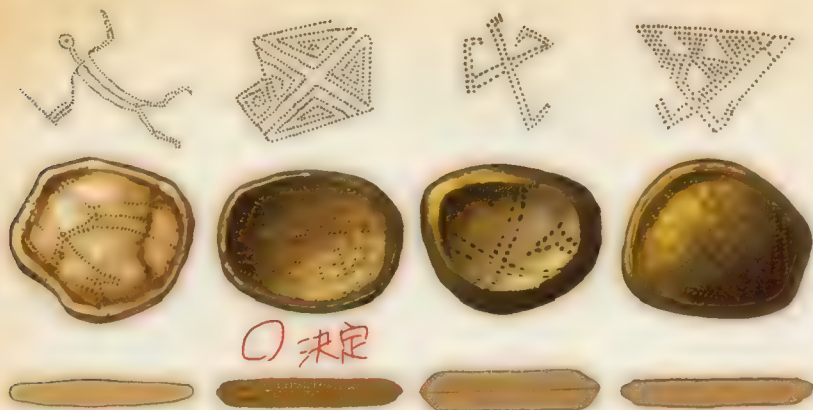
■ 絆の指輪：デザイン案



■ 三角帽子 (イベント用)



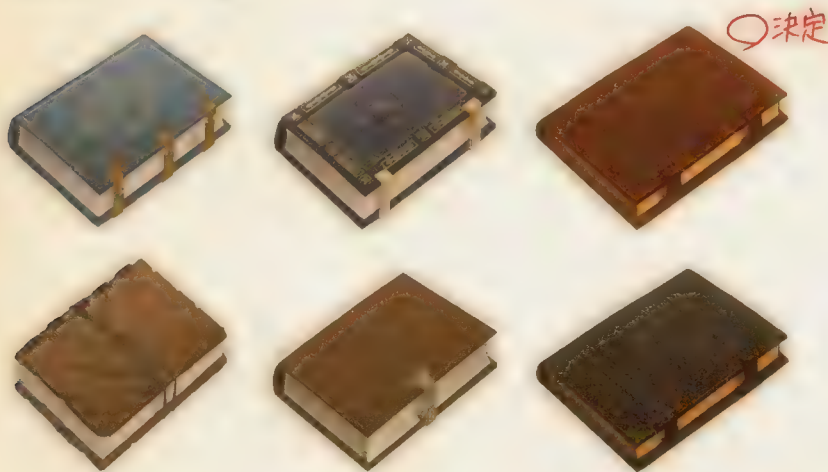
■ メダル：デザイン案



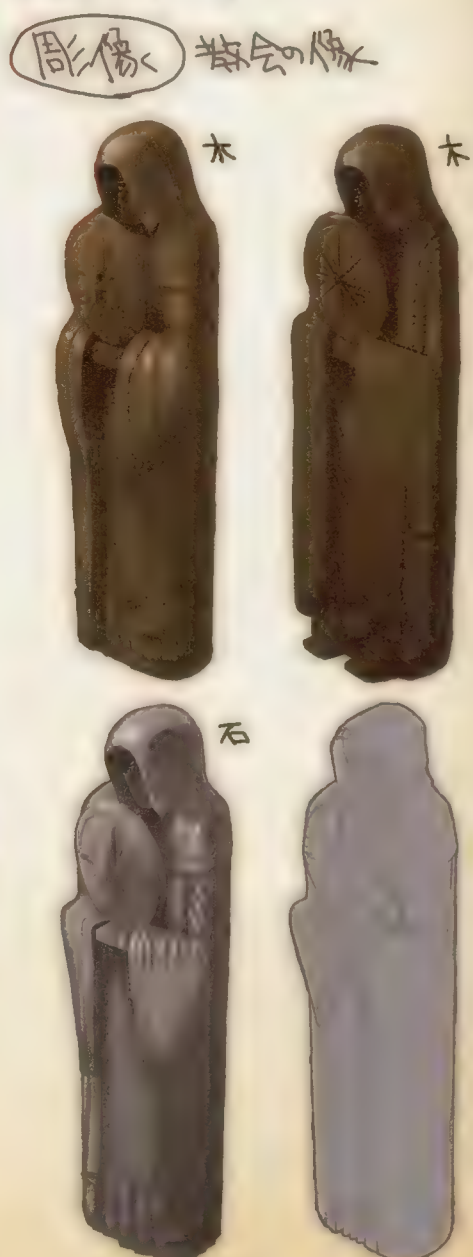
■ “救済”の秘密の鍵：デザイン案



■ 本類：デザイン案



■ 彫像：デザイン案



■ 石板：デザイン案



Comment

デザイナーには、すべてを尖らせたデザインにはせず、デザインの構成要素の中のどこかにリアリティを含ませてくださいますようお願いしています。【池野】

■ 指輪：デザイン案 (未使用)



■ 宝珠：デザイン案 (未使用)

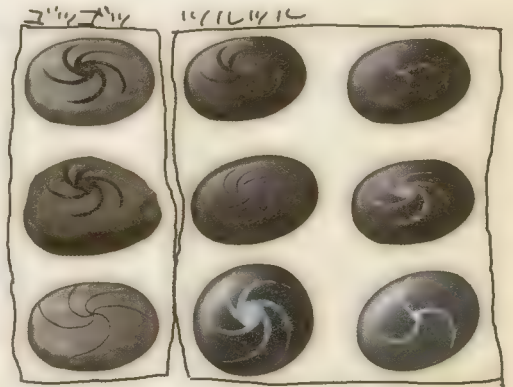


■ 書類：デザイン案 (未使用)

書類 種類を沢山作る



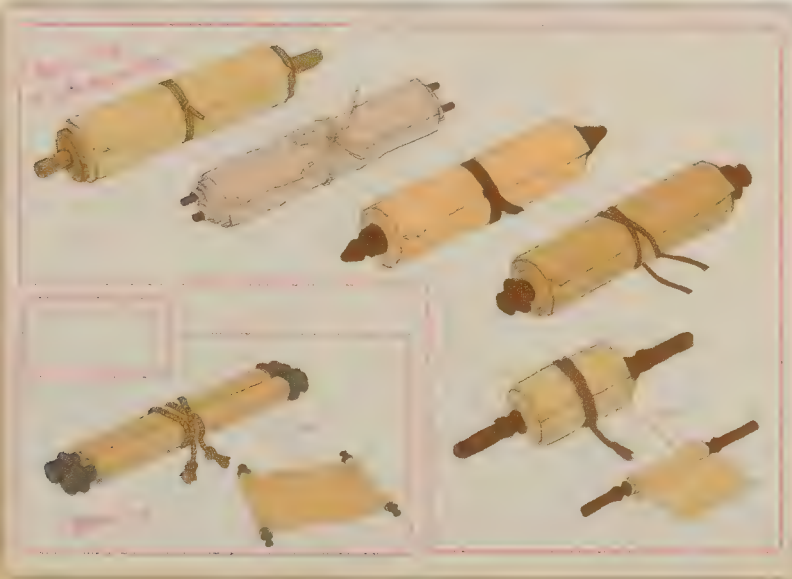
■ 刹那の飛石：デザイン案 (未使用)



■ 瓶：デザイン案 (未使用)



■ 巻物：デザイン案 (未使用)

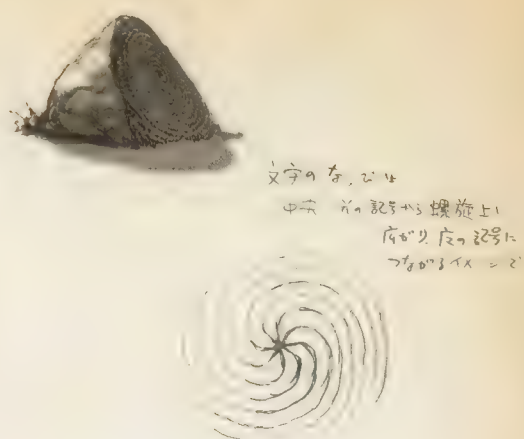


✦ 設置物デザイン

■ リムの碑石：決定稿



■ リムの碑石：ラフ



■ 宝箱：決定稿

■ 宝箱 小・中・大
・プレイヤは持ち上げられない



Comment

『ドラゴンズドグマ』では、ゲーム記号的に視認しやすいデザインを心掛けたことと、設置されている風土を考慮し風化した汚れや湿度を感じ取れるようにテクスチャの加工を行っています。【鈴木（謙）】

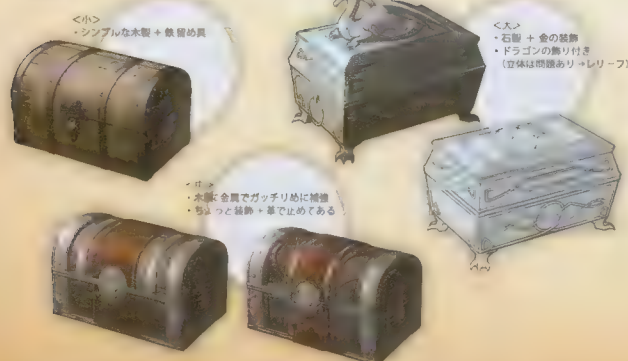
■ 宝箱：デザイン案



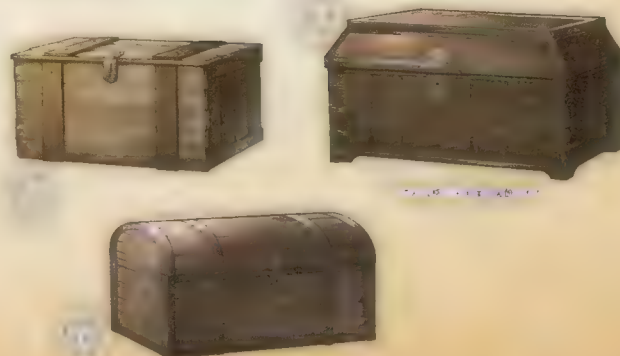
■ 宝箱 小・中・大
・プレイヤは持ち上げられない



■ 宝箱 (大・中・小)
・スライムは共通。身元目で確認できる



■ 宝箱 (小・中・大)
・プレイヤは持ち上げられない



■ 火薬樽：決定稿

■ タル爆弾

・ラベル上の文字、横の炎マークは実際に見てうるさかったら外す ←



小さな木箱系サイズで
寸胴型丸みか少ない

■ 火薬樽：デザイン案

■ タル爆弾



・普通のタルより小さい
(木箱系サイズ)



■ タル爆弾



・普通の樽に、
赤い炎マークを
描き、白く消した
炎マークを
描く

■ タル爆弾



・普通の樽よりラベル
・短く無し
・炎印を赤でスキャン
(半皮紙？紙に？)

■ タル爆弾



・普通の樽に、
赤い炎マークを
描き、白く消した
炎マークを
描く

Keep Fire Away
火気厳禁
flammable
可燃性、燃え易い

■ タル爆弾

・外箱に金属は危険なので、
陶器の一本に密着されている
・赤い色を炎マーク



・基本は普通のタルと同じ。
その上に持ちやすいよう、蓋が掛けられている
・赤い炎マークのラベルで封されている
・その、炎印を赤でスキャンする際は、赤い炎マークを
描く

■ 瓶：決定稿

瓶 4x



油

水

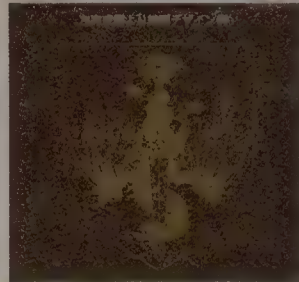
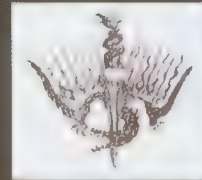
油

毒

✧ 紋章・マークデザイン

■ 領都紋章：デザイン

■ 王都紋章ブラッシュUP (儀礼用ver.)

池野さんからの元絵
(儀礼用バージョン)

■ 王都紋章ブラッシュUP (中間ver.)

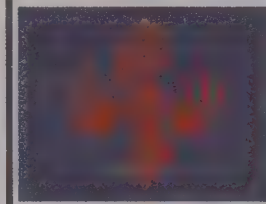


完成版より縮小イメージ



縮小とみれば色が、簡易verと儀礼verの中間の位置付けになります。

■ 王都紋章ブラッシュUP (簡易ver.)

池野さんからの元絵
(簡易バージョン)下位の使用(シーンで
(上位は詳細verの紋章を使う))

左側の竜の下地無しの時も、AG調整済み。

■ “救済”紋章：デザイン

救済 エンブレム

この紋章は、
「救済」の象徴として
使用される。この紋章は、
「救済」の象徴として
使用される。

■ 施設看板：デザイン

ギルド



宿屋



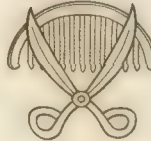
武器屋



道具屋



理髪店



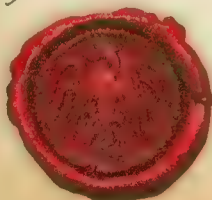
酒場



教会



■ 封蝋：デザイン



Comment

領都紋章のデザインコンセプトは、剣を突き立てられ墜落するドラゴン、いわゆる竜殺しがモチーフです。各時代、各地方に覚者と竜の関係をモチーフにした伝承や紋章があると思われます。【池野】

✦ 壁画デザイン

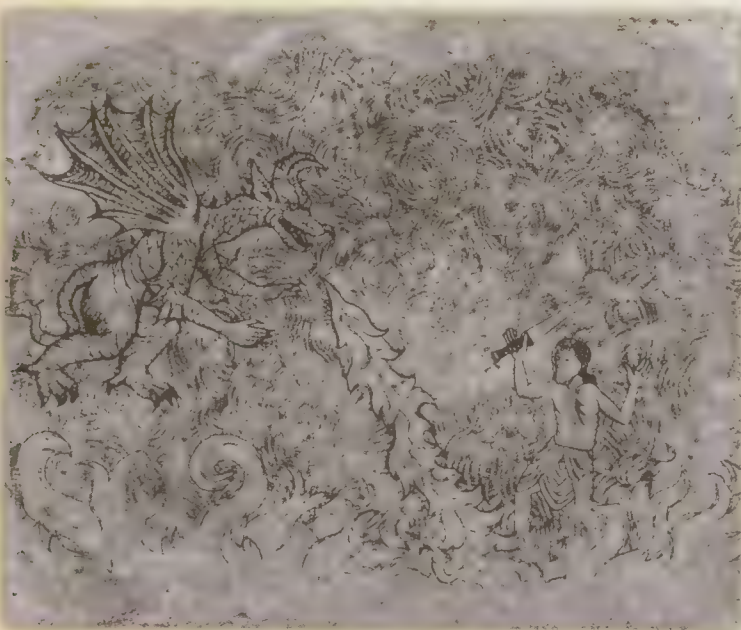
■ ドラゴンレリーフ



■ ドラゴンと心臓



■ ドラゴンと覚者 (未使用)



■ ハイドラ (未使用)



■ 覚者とポーン (未使用)



■ ハーピー (未使用)



■ キメラとオーガ (未使用)



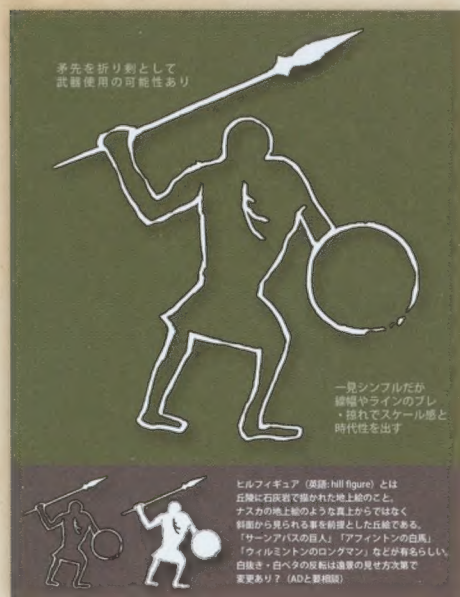
Comment

各地、各時代に残る覚者と竜の存在の痕跡にと用意しました。ほとんどがゲーム開発後半に描いたもので、もうちょっと有効活用したかったですね。【池野】

✧ その他の設定画

■ 地上絵デザイン

■ 胸に傷のある人<ヒルフィギュア (丘絵)>



寛希・ボーン備デザインから記号化



タッチ・描き方の引用元
：現在のヒルフィギュアから
「ウィルミントンのロングマン」「サンアバスの巨人」など

■ ゲームタイトルロゴ用ドラゴン



Comment

各種設定用のイラストです。中世の木版画
に出てきてもすんなり溶け込むような雰囲気
を目指していました。【池野】

■ 属性アイコンデザイン



■ エンディング用パーツ



■ 各種紋章デザイン案



■ 特殊文字：デザイン案

■ 専用フォント

thequickbrownfoxjumpsoverthelazydog
1230 10000 4500 6600 38970000 0123456789

(太字)

thequickbrownfoxjumpsoverthelazydog
1230 10000 4500 6600 38970000 0123456789

(細字)

thequickbrownfoxjumpsoverthelazydog
1230 10000 4500 6600 38970000 0123456789

(装飾体)

ABCDEFGH
IJKLMN



ドラゴン立体造形物メイキング



完成イメージCG

イベント展示用ドラゴン

東京ゲームショウ2011や、完成発表会といった
イベントで展示された
巨大ドラゴン像の制作風景を紹介。

1 造形段階



2 塗装：初期



3 塗装：終盤



4 完成品



Comment

ゲーム内サイズ(全長60m)に比べれば小さいですが、実物を間近で見ると圧倒されます。制作会社の方々には、夏の暑い中、度重なる修正依頼にもめげず、いいものを作ってくださいました。【松下】

※ 完成品の写真は、東京ゲームショウ2011で展示されたものを掲載。

イーカブコン限定版同梱スタチュー

イーカブコン限定版に同梱されていた
ドラゴンのスタチューの制作過程を掲載。

カブコンオフィシャルショップ「イーカブコン」 <http://www.e-capcom.com/>



完成イメージCG

1 原型：荒盛り段階



2 原型：最終段階



3 着色済み



4 デコレーションマスター



5 完成品



Comment

イーカブコン限定版でしか手に入らないドラゴンのスタチュー。
細部まで作り込まれていて、手にしっくりくる重み、なかなか
の存在感が出ています。買って損の無い出来栄です！【松下】

ドラゴンズドグマ
オフィシャルデザインワークス

STAFF

Publishing
株式会社カプコン

Editor
伊藤憲臣

Coordinator
小林常二

Proofreader
松本出 / 前田祐弥 / 鈴木留美

Product Manager
大野哲也

Editing
中西康哲 / 堀内建志 (株式会社ウェッジホールディングス)

Cover Design
荒井里江子 (株式会社ウェッジホールディングス)

Design & DTP
荒井里江子 / 関 幸江 / 佐藤佳代子 (株式会社ウェッジホールディングス)

Supervision
株式会社カプコン
小林裕幸 / 松川美苗 / 齋藤智大 / 伊津野英昭 / 池田陽一郎 / 渡邊美鈴
『ドラゴンズドグマ』開発チーム

株式会社カプコン CS 品質管理部

発行日 2012年7月26日 初版

発行人 辻本春弘
編集人 萩原良輔
発行所 株式会社カプコン
〒540-0037 大阪府大阪市中央区内平野町 3-1-3
販売元 株式会社カプコン
〒163-0425 東京都新宿区西新宿 2-1-1 新宿三井ビル
Tel.03-3340-0720 Fax.03-3340-0818 (ともに受注専用)
印刷所 凸版印刷株式会社

本書は著作権上の保護を受けています。
本書の全部、あるいは一部を小社からの文書による承諾を得ずに無断で複製することは、
いかなる方法においても禁じられています。

定価はカバーに表示してあります。
落丁・乱丁本はお手数ですが下記「お客様相談室 キャラクターコンテンツサポート」
までお問い合わせください。

カプコンお客様相談室 キャラクターコンテンツサポート
9:00～12:00 13:00～17:30 (土・日・祝日を除く)
Tel. 03-3340-0740

株式会社カプコン URL <http://www.capcom.co.jp/>
イーカプコン URL <http://www.e-capcom.com/>

ISBN978-4-86233-358-2

©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED.
Printed in JAPAN

“PS” および “PlayStation” は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

マイクロソフト、マイクロソフトゲームスタジオ、Xbox 360 ロゴ、Xbox LIVE ロゴ等は
米国 Microsoft Corporation および / またはその関連会社の商標です。